动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 28

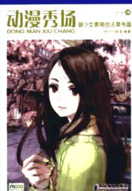
超级漫画校园人物素描技法

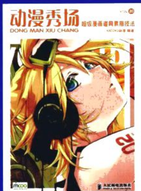
MCOO动漫 编著

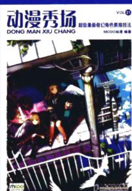


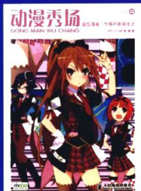
mcoo www.mcoo.org

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS





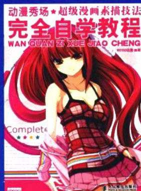












本系列已出版图书:





ISBN 978-7-115-24792-6
定价：29.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

动漫秀场

VOL 28

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画校园人物素描技法

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社

北 京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 超级漫画校园人物素描技法 / MCOO动漫编著. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2011.3
ISBN 978-7-115-24792-6

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①M… Ⅲ. ①漫画：人物画一技法（美术） Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第012638号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共 8 章，作者通过大量图例和简洁语言，细致地讲解了动漫作品中校园人物的绘制技法，包括造型基础、表情绘制、发型表现、动作表现、服饰造型、人物组合表现、结合场景和道具的综合表现等内容。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画校园人物素描技法

◆ 编　　著　MCOO 动漫
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京鑫正大印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：13
　字数：220 千字　　　　2011 年 3 月第 1 版
　印数：1 – 5 000 册　　2011 年 3 月北京第 1 次印刷

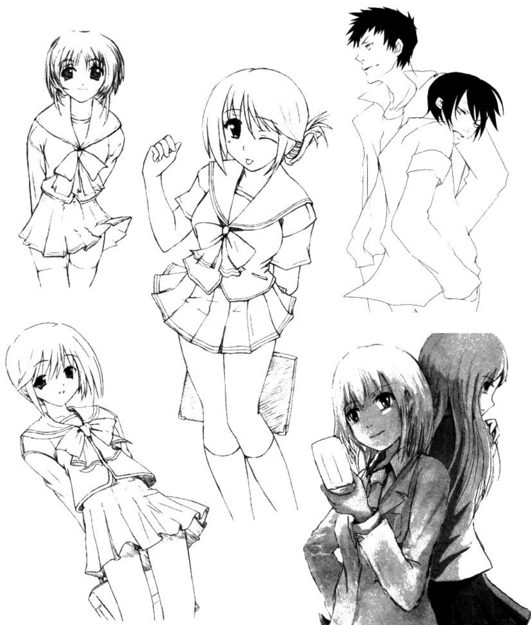
ISBN 978-7-115-24792-6

定价：29.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

CONTENTS 目录

CONTENTS 目录



第一章　校园人物基础知识

校园漫画是青年人最喜爱的漫画类型之一，想要塑造出好的校园人物形象，就要掌握相关的基础知识，下面我们对校园漫画进行简单的介绍。

校园漫画常见题材

校园动漫，是日本动漫的分类，动漫剧情主要围绕校园生活展开，它包含的内容广泛，包括友情、爱情、冒险、搞笑等众多元素，深受动漫观众及读者的喜爱。

校园竞技类

《网球王子》是继《灌篮高手》之后，又一部以运动为主题的成功漫画。从1999年7月开始连载，至今已经连载300多集。《网球王子》漫画的创作总共历时9年，这期间，分别改编成了音乐剧、动画、真人电影。在漫画被改编成动画片播出后，日本一度掀起了网球热潮。



《网球王子》



《灌篮高手》

《灌篮高手》是日本漫画家井上雄彦以高中篮球为题材的漫画作品。它与漫画《足球小将》、《棒球英豪》并列为日本运动漫画之颠峰。该作品的电视动画版播映期间，在青少年中掀起了篮球热潮，樱木花道、流川枫等角色成为众多年轻人心中的偶像。

《棒球英豪》，是以运动为题材的漫画，但和《灌篮高手》的感觉完全不同，同样的青春热血，《棒球英豪》的主人公奋斗的动力却不仅仅是出于对运动的狂热爱好，更掺杂了兄弟之间微妙的竞争和深厚的怀念，以及为所喜欢的女孩而努力的心情。故事从3个青梅竹马双胞胎兄弟上杉达也、上杉和也与邻家女孩浅仓南开始，作者用纤细的笔触刻画出了青春期少男少女的微妙心理，其中，和也去世后达也与小南的反应，以及达也向小南表白的一段都是漫画史上的经典场面，取得了不一般的轰动效果，也使得这部漫画成为作者安达充的代表作之一。



《棒球英豪》

校园魔法类







《魔法老师》

《魔法老师》是日本漫画家赤松健的漫画作品。魔法老师——涅吉·史普林菲尔德站在教室的门口，上课铃已经响过了，隔着移门，还是可以听到教室里那还停不下来的窃窃私语，那是将要成为自己学生的31个生猛的初中女生。能不能够成为称职的老师呢？能不能够成为优秀的魔法师呢？能不能够追上心中那个遥远的背影呢？怀着忐忑不安却又不失兴奋的心情，涅吉深吸一口气，缓缓吐出，又重复一遍，“好！”暗暗地为自己鼓劲后，涅吉拉开了移门……

动画《魔法学院MA》系根据榊一郎的轻小说《魔法学院MA》改编，男主角羽濑川拓人表面上是一个普通的高中生，其实是隐藏在现实社会中魔法学院里的魔法师候补生，他在某次召唤考试的时候，由于控制失误导致召唤出了一个足以破坏世界的强大兽耳少女，并从此被卷入各种混乱事件中。



《魔法学院MA》







《零之使魔》

在异世界，被当作“使魔”的哈尔凯尼亚被召唤出来的高中生平贺才人卷入了一场满载着四种元素的幻想罗曼史大冒险中。将才人召唤至异世界的是长相可爱却没有丝毫魔法能力的主人——露易丝，面对突然出现的美少女，满心疑惑的才人在听她讲完契约内容之后，遭遇了突如其来的强吻……之后，他的手背上浮现出了不可思议的文字，才人就这样莫名其妙地成为了露易丝的使魔……

以全寄宿制的托丽斯汀魔法学院为舞台，主人公样的美少女魔法使露易丝与使魔才人在争吵、责备、爱恋中开始了充满勇气与屈辱的学院生活。

校园动作类

《火影忍者》是日本漫画家岸本齐史的代表作，作者成功地将原本隐藏在黑暗中，却用世界上最坚强的毅力和最艰辛的努力去做最密不可宣和隐讳残酷的事情的忍者，描绘成了太阳底下最值得骄傲、最光明无限的职业。在这个忍者的世界中，每一位年轻的主人翁都在开拓着属于自己的忍道。









《火影忍者》

《家庭教师》是一部关于黑手党的动漫作品。故事围绕意大利黑手党彭格列家族第十代首领沢田纲吉与家族成员的成长经历而展开。彭格列的后代沢田纲吉是一个做什么都不行的“废柴纲”，但为了培养他成为首领，意大利杀手里包恩受彭格列九代所托来到日本教育他。内心善良、不愿意伤害别人的沢田纲吉起初不想当黑手党首领，但为了不让同伴陷入危险，他开始承担起责任，一次又一次地战斗着，并逐渐成长为一名优秀的首领。







《家庭教师》

校园奇幻类

《我的狐仙女友》讲述了主角小山田耕太在转学首日被传说中学校第一美少女源千鹤叫出去，听到她的热烈告白，同时得知她不为人知的秘密。从那天起，妖怪(千鹤)和人类(耕太)间便开始了热烈的交往。整个故事便围绕着人类男主角——小山田耕太与狐仙女友——源千鹤、狼妖——犹守望之间的欢乐三角学院恋情展开。





《我的狐仙女友》



《肯普法》是改编自轻小说的漫画作品，讲的是一个普普通通的高中男生濑能名津流在一个早上起来，突然发现自己变成了一个女生，而且还是一个美少女，不只深受男生关注，连女生也无法抵挡其魅力。这位渴望和平的少年（或者是少女）到底能否再次回到和平的生活中去呢？



《肯普法》

《猫愿三角恋》讲的是非常讨厌猫并且对猫过敏的高中生润平，因为某件事情身体却变成了可以听懂猫话的体质。他在帮助实现猫的愿望的时候，与饲主的美少女、稍微年长的姐姐的关系时好时坏，有的时候又被单恋的天然美少女枫误会，有的时候还要遭到自家养的猫——喵穆萨斯的骂。丑猫加上男高中生加上美少女们，这部作品就是在这些基本元素下充满了校园喜剧气氛。





《猫愿三角恋》

校园情感类

《草莓100%》讲的是主人公真中淳平梦想成为电影漫画版本的制片人，一天放学后在学校楼顶遇见一位穿草莓内裤的美少女，见到她在夕阳下的美丽身影，淳平顿时迷恋上了她。淳平错以为那位美少女一定是校花西野司，在偶然的机会下淳平和相貌平平的东城绫聊上了，并且听从小绫的建议，以出人意料的方式向西野司告白，意外地获得小司的芳心。可是由于和小绫能够彼此谈论梦想，淳平非常珍惜他和小绫的关系，心里犹豫不决……





《草莓100％》

《心跳回忆Only Love》讲的是转学到私立纺野高中就读的青叶陆，在转学的头一天就被该校自由的学风弄得晕头转向，他与学校的偶像天宫小百合一行人周旋其间。









《心跳回忆Only Love》

《绯色恋》讲述的是超级怕生的身高140cm的一年级女在高中生和邻座性格开朗的190cm男生的校园恋爱故事。故事中的人物多是学生时代的青年，描写了怕生的西山日和在入学不久却遭遇车祸，不得不长时间休学。第一次去学校时，虽然没能很好地和同班同学们沟通，无法融入班级，但多亏班草结心的帮助，让她能融入班级。因此，日和慢慢地喜欢上了结心……





《绯色恋》

《圣诞之吻》——男主角是对圣诞节感到无所适从的少年。作品以寒风刺骨的冬季校园为舞台，描写男主角与各式女主角之间的甜蜜而又感伤的恋爱故事。





《圣诞之吻》

在不久的将来，电子技术飞速发展，电脑成为人们生活中不可或缺的一部分，以美少女为造型的个人电脑——电脑女郎更是男性们梦寐以求的“女性”。主角的名字叫本须和秀树，是一个19岁的少年（考试失败，正准备再次考取学校的人），他在一间居酒屋打工，每天过着贫穷潦倒的生活。有一天，他幸运地在垃圾堆里捡到一位最新型的电脑女郎，原来“她”就是秀树一直渴望拥有的个人电脑，秀树抱着她返回家中，可是这个电脑白痴却不知如何开机，故事就在他们之间展开了。







《人形电脑天使心》

校园搞笑类

《再见！绝望先生》的故事发生在一个问题班集体中，全班32个学生全部都曾经留级，被称为“绝望的学生们”。担任该班班主任老师的是一个名叫糸色望的青年男子，他11月4日出生，在家排行老四，戴眼镜，喜欢穿和服，所有的装扮全都是怀旧风格，喜欢读书，酷爱太宰治的《人间失格》，爱好甜食，父母家在信州县藏井泽是当地的旺族，口头禅是“绝望了！我对这个×样的×绝望了！”，因其姓名连读起来就是“绝望”，故被全班同学戏称为“绝望先生”。





《再见！绝望先生》

《旋风管家》讲述了公立高中一年级生的绫崎飒，因其父母性格懒散，使得他不得不每天都打工养家。

圣诞夜，回到家中的绫崎飒发现父母留给他一张白条，原来，父母欠下了一亿五千万日元债务后逃之夭夭。为了还债，他们甚至还企图贩卖绫崎飒给他人做劳工。被黑道追杀走投无路的绫崎飒，妄图绑架附近公园的少女换取赎金。在搭救了被搭讪的少女后，他对少女说“能跟我来一下么”（日语中“跟我来”和“和我交往”发音相同），阴差阳错再加层层误会之下，绫崎飒反倒成了少女的救命恩人。怎知这位少女正是三千院财阀的大小姐，为了报答救命之恩（实际上是喜欢上了绫崎飒），她雇用了绫崎飒当管家，并且偿还了他的债务。但是好人绫崎飒却坚持要偿还这笔钱，于是，绫崎飒的管家生活就此开始……







《旋风管家》



《濑户之花嫁》讲的是角满潮永澄是一个就读于埼玉县某中学的平凡中学生，某个暑假他在海边度假时突然溺水，意识模糊之际为美丽的人鱼濑户灿小姐所救。但是，人鱼世界中有一条规矩就是被人类见到人鱼真身的话，那双方中必须有一方得选择死亡，而能回避这条铁律的最后手段就是人也变成人鱼家族的一员。在死亡和逼婚两者之间，永澄被迫做出了与灿结婚的决定。于是，围绕着永澄和灿及各种各样的人鱼族人的恋爱搞笑剧登场了……





《校园迷糊大王》是小林尽的一部轻松校园喜剧漫画，《濑户之花嫁》从一群高中生互相之间的各种爱慕纠葛入手，展开了一个幽默而积极向上的青春故事。











《校园迷糊大王》



经典校园人物介绍

一个好的动漫人物形象不一定要有多复杂，但一定要让读者一眼就记住他的表情、他的动作，甚至其一举一动都可以让观众深深地烙在心中。下面我们来欣赏一些经典的动漫形象，这些可爱的动漫形象通过新鲜可爱的外形在观众的心中留下了深深的印象。

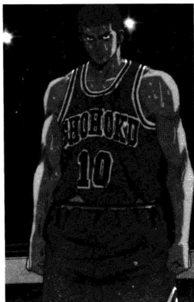
越前龙马

越前龙马，动漫《网球王子》中的形象。

绰号：龙马少爷、小不点(菊丸英二专用)、小鬼头
年龄：12～13岁（12岁半）
生日：12月24日
星座：摩羯座
选手类型：全能应变型（左撇子）
拿手技：外旋发球，抽击球A、B、C、D，暴风外旋发球，强上旋跳高球，单脚小碎步，反向追身球，龙卷风扣杀/旋风扣杀 ，无我境界，武士抽击，COOL抽击球，二刀流，基本碎步，模仿
喜欢的颜色：银色、红色
爱好：在美国一级浴缸里用美国一级沐浴露（泡泡水），喝芬达（葡萄味的）
特征：白色FILA帽、黑色短裤、白色护腕，喜欢穿白色上身服，穿黑色短裤，戴着蓝色的护腕
球拍颜色：红色
性格：态度嚣张、好胜，对自己的球技充满信心；本身不会主动出风头，在有一点郁闷的时候会把帽子压低一点；拥有出色的动态视力，能看清其他选手的招数；很受女孩子的欢迎，但是对女孩子毫无兴趣，简称："恋爱白痴"
口头禅：还差得很远呢







樱木花道

樱木花道，是《灌篮高手》中的男一号，湘北队的主力之一，高中一年级才开始打篮球，天才人物，单纯可爱、神经大条，是一个可爱的问题人物，有着一头标志性的红头发。

姓名：樱木花道
绰号：天才、篮板王、金刚弟弟、大白痴、白痴
口头禅：我是天才，天才樱木，篮板下是我的天下/我是篮板王樱木
体重：83kg
生日：4月1日
星座：牧羊座
国中：和光中学
优点：顽强、体力充沛、勇敢、执着、热心、孝顺、自信、不气馁
球衣号码：10号
球场位置：大前锋
绝招：用额头去撞别人的头，眼睛杀人

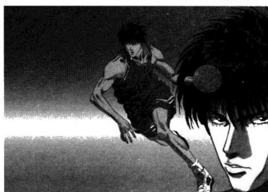
流川枫



姓名：流川枫
绰号：狐狸/贪睡鬼(樱木专用)、超级新人，阿米巴原虫（彩子语）
口头禅：大笨蛋、白痴
身高：187cm
体重：75kg
生日：1月1日
星座：魔羯座
球衣号码：11号
球场位置：小前锋
爱好：睡觉（边骑车边睡觉，结果不是撞到电线杆子上把车轮撞成方的，就是把别人的轿车撞坏）

《灌篮高手》中的男二号，在富丘国中时期就倍受瞩目，挟着最佳新人头衔进入湘北，顺理成章地成为湘北篮球队的主力。他入学湘北的理由简单得令人难以置信——离家近。流川枫不但外表英俊潇洒、酷劲十足，而且球技异常出色，是不可多得的前锋，素有“进攻之鬼”的称号，也因此迷倒了众多女生，似乎有流川的比赛就会有女生的尖叫声。随着湘北篮球队的四处征战，流川枫的球技更加成熟与完善。





露易丝

露易丝是《零之使魔》的女主角，有着夹杂金色的桃色长发、粉紫色的眼瞳。在特丽丝特因拥有领土的名门拉·瓦丽埃尔公爵家的三女儿、特丽丝特因魔法学院的二年级学生。正因为是豪门出身，所以十分爱面子，争强好胜，而且因为魔法糟糕而总是被同学取笑。她的每次施法都以失败告终，因为魔法成功率为零和胸部为零，被戏称为“零之露易丝”。而实际上露易丝的天赋魔法是少见的“虚无”属性，她和女王安丽艾塔是青梅竹马兼好朋友。



姓名：露易丝·弗兰索瓦兹·鲁·布兰·德·拉·瓦丽埃尔
年龄：16岁
身高：153cm
三围：76/53/75cm
特征：桃色长卷发，粉紫色眼睛，爱吃醋
喜欢的食物：可可浆果派
喜欢的人：平贺才人
星座：双子座
兴趣：编织（但是水平很差）
特殊技能：骑马
讨厌：青蛙和丘鲁克(按小说的描写，后来关系很好)
称号：零之露易丝
魔法属性：虚无

漩涡鸣人

《火影忍者》中的男主角。因为身上封印着邪恶的九尾狐，无父无母的他受尽了村人的冷落，下定决心要成为第六代火影，在旗木卡卡西老师的带领下，与佐助、小樱一起踏上了修行之路。



姓名：漩涡鸣人
外文名：Uzumaki Naruto
别名：涡卷鸣门，旋涡鸣人
出生日期： 10月10日
血型： B型
查克拉属性：风
星座：天秤座
年龄：12～13岁（第一部），16岁（疾风传）
身高：145cm（第一部），166cm（疾风传）
体重：40.6kg（第一部），50.9kg（疾风传）
出身：火之国木叶忍者村
忍者学校毕业年龄：12岁
性格：不放弃、单纯善良、爱出风头、不向命运低头、重情义
别称：万年吊车尾、意外性NO.1的忍者、传说中能改变世界的预言之子、橘色火影







宇智波佐助

宇智波佐助，日本漫画家岸本齐史作品《火影忍者》中的主要人物。拥有写轮眼的宇智波一族的后裔，背负血海深仇的冷酷帅哥，优秀、有天赋，为了强大不择手段，甚至背负着背叛的罪名。

姓名：宇智波佐助
别名：内轮佐助，Uchiha Sasuke
出生日期：7月23日
血型：AB型
武器：草稚剑
查克拉属性： 火、雷
星座： 狮子座
年龄：12～13岁（第一部），16岁（疾风传）
身高：153.2cm（第一部），168cm（第二部）
体重：43.5kg（第一部），52.2kg（第二部）
兴趣：修炼、散步
性格：冷淡、孤傲
忍者学校毕业年龄:12岁
写轮眼开眼时间:7岁（鼬灭族的那个晚上开单勾玉眼，第一部中与白在波之国战斗时，左眼两勾玉，右眼一勾玉）。
忍道：向使宇智波一族遭受不幸的木叶中所有人复仇



泽田纲吉

泽田纲吉是《家庭教师》的主人公，因为学习和运动都不太行，所以被周围的同学称为“废柴纲”，他是彭格列初代首领Giotto远渡日本的后裔，于是被家族选为十代首领继承候补，但本人强烈拒绝。在里包恩射出死气弹后，可以发挥出让人惊叹的潜在能力。本来是软弱得干什么事都想逃避的他却十分注重友情，在朋友遇到危机的时候，不顾一切地战斗着。

姓名：泽田纲吉
昵称：纲、泽田。母亲泽田奈奈是地道的日本人，父亲泽田家光混有意大利血统，彭格列家族成员。
武器：X手套Ver.X.
年龄：14岁
性别：男
生日：10月14日
星座：天秤座
血型：A型
身高：157cm　　体重：46.5kg
性格：善良，重友情，绝对不会拒绝别人
出生地：日本
喜欢的游戏：音乐游戏、掉落游戏
喜欢的音乐：流行曲
儿时的梦想：变成巨大的机器人
将来的梦想：和京子结婚及好好保护同伴，不让他人受到伤害
人物代号：27
防御模式：I世的披风
学校：并盛中学



藤冈春绯

藤冈春绯是《樱兰高校男公关部》的角色之一，自幼性格独立且性情率真。或许是因为母亲过早离去的关系吧，对任何人都很难表达出一种信任的感觉，被镜夜称为“怪人”。她是以樱兰从未有过的平民进入的特招生〔其实也是因为环在暗中的帮助），也因为一次的阴差阳错而进入了HOST部。

姓名：藤冈春绯
另译：藤冈春日、藤冈治斐、小春
出生日期：2月4日
诞生花：樱花草
生日宝石：珍珠
班别：1-A
身高：155cm
星座：水瓶座
血型：O型
最喜欢的食物：寿司、金枪鱼
不喜欢的食物：辣的东西
喜欢的颜色：白色
最擅长的菜式：大杂烩
最擅长的科目：英语、古典
最不擅长科目：音乐
愿望：当一位像妈妈一样优秀的律师
身份：平民，樱兰特招生
特长：做家务，以及一切家里需要做的事









本田透

本田透，是漫画《水果篮子》的主要人物，幼年时父亲因病去世,约一年前母亲在交通意外中身亡，于是便成了孤儿。很想让自己属不是十二生肖的猫，和草摩家的草摩紫吴、草摩由希、草摩夹住在一起，负责他们的家务。小透性格开朗、活泼、温柔无忧、充满活力，不知不觉中影响了大家的性格。她也很易于满足,永远不会沮丧，懂得感恩,是十分单纯和可爱的女孩。



姓名：本田透
生日：6月10日
属相：狗
职业：都立海原高校2年级生
星座：双子座
血型：O型
身高：160cm
体重：46kg
家族：父母(已过世)、爷爷
喜欢的人和事物：妈妈、猫、做家事 ,和大家一起做饭团
讨厌的事物：自己身边的人被伤害

泷岛彗

泷岛彗是动漫《S.A特优生》中的角色，泷岛集团董事长的长子，能够管理泷岛集团的运作，是位完美的超人。万年的学年第一，不管是运动还是学习方面都无可挑剔，但是面对迟钝的光，自己的爱意完全无法传达，总是连连败退。所幸在最后被爱神眷顾，和光走到了一起。

姓名：泷岛彗
诞生日：11月22日
声优：福山润
血型：A型
成绩：学年第一(万年第一)
星座：天蝎座
身高：175cm









校园漫画的特点

校园漫画在众多的漫画作品中是最受少年朋友欢迎的漫画类型，其漫画风格多种多样，以夸张的手法来描绘校园生活，是其独特的魅力所在。





校园漫画种类繁多，但它们都有着相同的特点，就是故事中的主人公以学生和老师为主，另外故事情节多以校园为背景。





一部好的校园漫画会选择一些光鲜亮丽的人物作为前提，这决定着这部漫画是否受到欢迎，因为人物是最容易受到读者认可的。



在校园漫画中，学生是最主要的角色，有活泼的学生、内向的学生、叛逆的学生和乖巧的学生等类型，这些都是受到读者欢迎的角色类型。老师也是同样如此，不同性格的老师会使校园动漫更加生动有趣，同时也丰富了故事情节。





无论角色是小学生、中学生还是大学生，故事背景多出现在校园和教室里，它们会作为故事的第一背景而大量出现在故事情节中。除此之外还有操场、图书馆、食堂和医务室等场所。





从不同视角看校园人物



校园人物的表现角度是提升角色表现力的手段，准确的角度可以使角色更加具有魅力及真实性，同时角色的各种表现也可以得到最大化的展现。





视角多以仰视和俯视出现，这两个角度可以使人物形象更加突出。在绘制时要先设定好人物角度，再考虑人物的着装及其他信息。





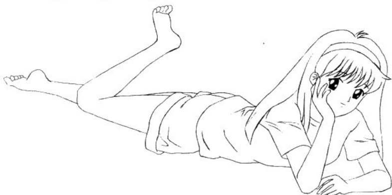
绘制特殊角度的方法是：先设定好视角，接着绘制角色大体的动作和体态。这里需要注意的是角色在这种特殊角度中的透视关系，然后再逐步地进行着装、样貌特征等的深入绘制。







这种特殊的角度在表现比较另类的动作时，可以加强动作的表现力和张力。





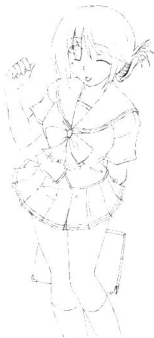
校园漫画中的人物个性



在校园漫画中，人物角色众多，性格各异，不同的人物个性使漫画作品内容更加丰富。下面我们在众多的校园人物中找到大家所喜爱的个性角色。



在众多的漫画人物形象中，有两种类型的人物都会出现，即可爱型和温柔型。其他形形色色的人物形象基本上是由这两种类型延伸出来的。





该人物眯起一只眼睛，很调皮的样子。调皮型的人物特征是，面部表情丰富，动作夸张，这是区别于其他类型人物最明显的特征。



可爱型人物最突出的特征是有一双大大的眼睛，生动有神；脸型以圆形居多，身体娇小，动作举止间透着可爱的气息。



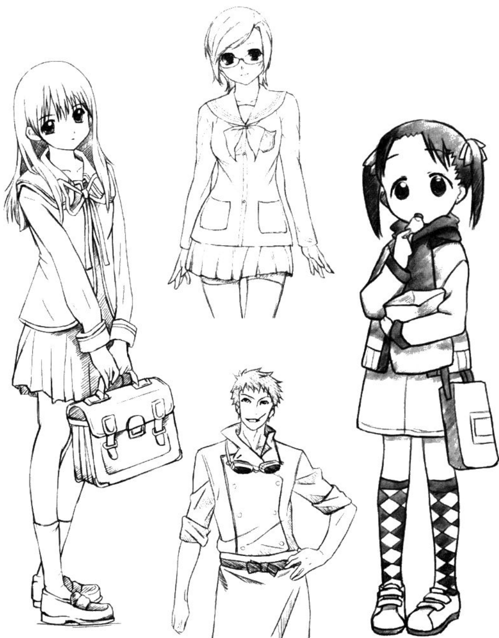




柔弱型的人物特征是，表情和身体姿态都表现出内敛，给人以被照顾的感觉。



精干型的人物特征是，外向、开放、自信，属于积极的类型，另外在发型、身材和服饰上也能够明显地表现出特征。



第二章 校园人物形象的绘制

校园人物包括老师、学生和学校的一些教职员工，相信大家对其并不陌生。要绘制出好的校园人物形象，就要把握好人物的结构和造型。下面我们就来了解一下校园人物形象的绘制要点吧。

学生的绘制

小学生



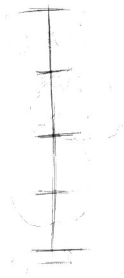


小学生在外形上娇小可爱。由于年龄较小，对事物充满了好奇，从人物眼神中可以突出这一点。在上学的路上也不忘观察周围的事物。





学生是学校里人数最多的群体，同样也是最重要的群体，所以学生的描绘是刻画的重点。那么在绘制之前我们就要对这个群体进行了解和分析，将其粗略地分为：小学生、初中生、高中生和大学生4个群体。



5头身



小学生的年龄比较小，所以个子也比较矮小，多以4～5头身出现，以体现人物小巧可爱的特征。

5头身多以女生的形象出现。由于是小学生，所以在绘制时可以将其头部绘制得大一些，使人物形象更加突出。



由于是小学生，所以在服饰造型上都要突出娇小可爱的特征。

另外在绘制时也要注意小学生的动作和表情，显示出人物天真可爱的一面。



小学生的绘制实例







❶

首先，用简单的横线条确定人物的外轮廓；然后，通过基准线来确定人物基本动态和面部朝向。

绘制基准线时线条不要太拘谨，标明位置即可。

❷

在轮廓线的基础上添加五官。

确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、腿的位置和长度。

❸

在草图的基础上，加深对头发、五官、四肢和服饰的刻画。

在绘制时将鞋子的外轮廓清晰化。

❹

在十字交叉基准线的基础上，清晰地勾勒出五官的轮廓。利用橡皮等修改工具将基准和凌乱的杂线条擦除。绘制眼睛的轮廓线时，注意将眼珠和高光的轮廓也清晰地描画出来。

❺

加深对头发、头饰及服饰的绘制，注意要描绘出衣服的造型。然后，对线稿整体进行细致调整并进行细节的刻画。

❻

首先，深入刻画头部；接着为人物添加阴影效果，来增加人物的层次感和立体感，完善画面。







初中生

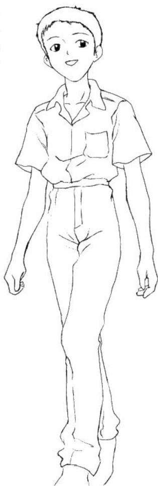






初中生在外形上有了明显的变化。由于正处于发育阶段，骨骼和肌肉也相对成熟，另外可以通过发型和五官的表现来突出人物特征。





初中生人物的表情和动作明显丰富起来，服饰多以校服和便装出现，不经意的动作突出了人物的性格特点，同时也透露了年龄，增强了造型的年幼感。



6头身

初中生正处于身体发育阶段，多以6头身出现。人物身体比例匀称，比较修长，手脚舒展。

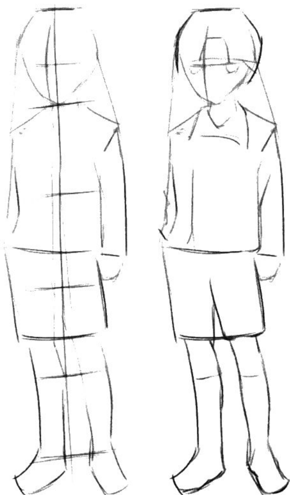
6头身比例的人物造型变化丰富，在漫画中我们可以使用发型、服饰等元素，变换人物的性格特征。

初中生的绘制实例

❶

首先，用简单的横线条确定头部的高度；然后，大致绘制出人物的外轮廓。

在绘制时可以通过基准线来确定人物朝向。





❷

大胆利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。

确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、上身的位置、腿的位置和长度。

❸

在草图的基础上，清晰地描绘出全身的轮廓（包括头发和服饰的造型轮廓）。

在绘制时将五官的轮廓清晰化。

❹

清晰地勾勒出五官和服饰的轮廓。利用橡皮等修改工具将基准和凌乱的线条擦除。

在绘制头发的轮廓线时，注意发尾的表现。

❺

加深对头发、服饰和鞋子的绘制，注意要描绘出衣服的造型。然后，初步为人物添加调子。

在绘制时注意眼睛的细节表现。

❻

在原有阴影的基础上，通过线条的方式来强调出人物的细节部分。

通过添加阴影可以增加画面的层次感和立体感，完善画面。







高中生

高中生身体发育基本完成，个子变高，身体曲线也渐渐显现出来，在外形上也逐渐青春靓丽起来。



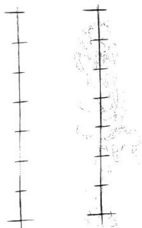
高中生在学生时代都散发着青春、阳光的气息，是非常有朝气、活力的人群。





高中生一般为7头身，人物体型较匀称。女生曲线更加突出，穿着以校服为主。



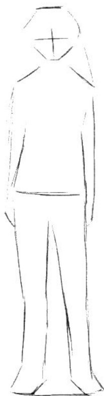


肢体动作不但可以展现人物的外表和服饰，更能够表现人物的性格和情绪。一个简单的眼神和动作，可以表现出外表看似成熟、优雅的人物，其内在可爱、俏皮的性格。

7头身比例常用来表现这个年龄段的人物。此时的女孩胸部变高，臀部变大，而腰部和腿部则更加修长。

7头身

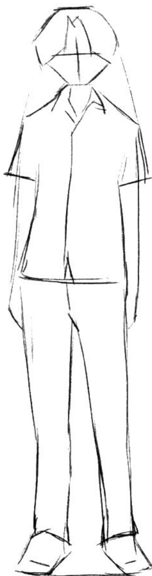
高中生的绘制实例



❶

在确定了人物的基本动态后，使用简单的线条将人物的外轮廓勾勒出来。

在绘制时注意线条要绘制得轻一些，明确大概位置即可。





❷

在初稿的基础上添加头发和衣服的绘制，确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、腿的位置和长度。

在绘制时注意线条不要太拘谨，标明位置即可。

❸

在草图的基础上，加深对头发、衣服、四肢和鞋子的刻画。

在绘制时将衣服的外形清晰化。

❹

在十字交叉基准线的基础上，清晰地勾勒出五官的轮廓。利用橡皮等修改工具将基准和凌乱的线条擦除掉。

绘制眼睛的轮廓线时，注意将眼珠和高光的轮廓也清晰地描画出来。

❺

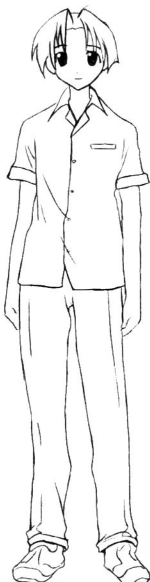
接下来对线稿整体进行细致调整并对其细节进行刻画。

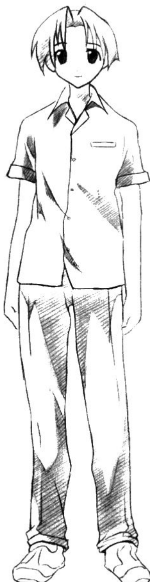
绘制完成后，将多余的线条擦除，以查看结果。

❻

深入刻画人物细节部分，然后为人物添加阴影效果，来增加人物的层次感和立体感，完善画面。







大学生

大学生已经属于成人范畴，身体发育完成，个子高挑修长，看起来比较有气质。







大学生是在学生时期最具有魅力的时刻，同时，随着年龄的增长，外形变得美丽帅气。学生们也开始学会打扮自己，即便是穿着校服也可以搭配出自己的风格。

大学生一般为7～8头身，人物体型较匀称，高挑。





大学生从外形上来看，人物体型匀称，头部会稍微偏小一点。在服饰上一般穿着学校制服、运动服或休闲服，下身会搭配皮鞋、运动鞋或休闲鞋。

高挑身材的8头身比例的少女，苗条、纤细的体型轮廓是造型的基础，比例略小的手脚，可以稳定人物整体的平衡感。





飘逸的长发和摆动的裙尾加强了画面的气氛，轻微搭握的双手和优美随意的站姿，无不体现出该人物安静、内敛的气质。

大学生的绘制实例

❶

在绘制之前，依次将7个头部的高度堆积起来，用于衡量身体的高度。







❷

大胆地利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。

确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、胸部的位置、腿的位置和长度。

❸

在草图的基础上清晰地描绘出全身的胴体轮廓（包括头发的造型轮廓），并用简单的线条勾勒出脸部轮廓和十字交叉基准线。

❹

在十字交叉基准线的基础上，清晰勾勒出五官的轮廓，利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除。绘制衣服时，注意将皱褶也清晰地描绘出来。

❺

接下来，进一步描绘出衣服的造型，并利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，然后，对线稿整体进行细致调整并进行细节的刻画。

❻

深入绘制，然后适当地利用斜线条排列组合绘制阴影，增加人物的层次感和立体感，完善画面。







老师的绘制

老师是学校中不可缺少的重要角色，也是校园漫画中必不可少的绘画重点之一。









不同性格的老师对待学生的方式也会不同，对于学生来说有受欢迎的老师，也有让人觉得恐怖的老师。在绘制时要掌握好不同性格老师的外形特征，这样才能绘制出生动的老师形象。

严肃的老师



严肃的老师不是很受学生的欢迎，他(她)们对教育事业充满了热情，工作积极认真，但与学生相处得并非那么融洽。



严肃的老师总给人一种一本正经、很难亲近的感觉，在穿着打扮上以规范、保守为主，套装是其主要的服饰。











风趣幽默的女老师

风趣幽默的老师是最受学生欢迎的类型之一，她们学识渊博，出口成章，性格开朗，能够跟学生打成一片。

风趣幽默的老师会给学生留下神秘的印象，学生会想从老师身上学到更多的知识。他们对学生不是很严厉，给学生足够的想象空间。

风趣幽默的老师在外形上给人一种干练、利落的感觉，气质十足，穿着大方得体，眼镜是其最佳的装饰物。





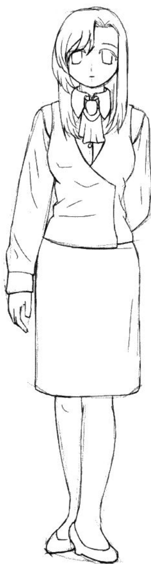
实例1——女老师



❶

用简单的线条勾勒出人物的外轮廓，并初步确定其基本形态。在绘制时注意线条要简练。





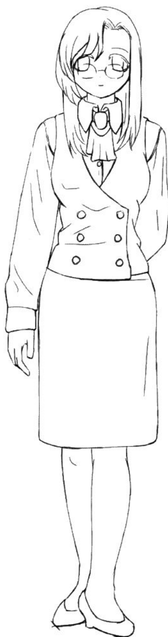
❷

以轮廓线为基础，为人物添加头发、五官和服饰。

绘画时注意初步起稿的线条要画得轻一些，这样方便后面进行修改。

❸

在线稿的范围内继续对人物进行深入绘制，添加细节部分（如衣服皱褶等），完善人物造型。



在绘制细节部分时注意对线条粗细、轻重的把握。

❹

继续对人物进行细致的刻画。在绘制头部时，注意面部的刻画；在绘制身体时，要将手部的细节刻画清楚。

绘制完成后将多余的线稿擦除以查看结果。



眼镜给人有知识有学问的感觉。老师配戴眼镜是最好的装饰物，能够很好地衬托人物的气质。



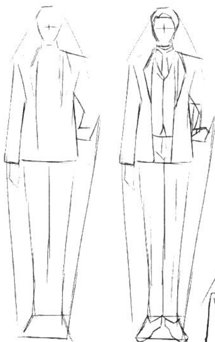
❺

线稿绘制完成后，接着为人物添加暗面效果（如：头发、眼睛、身体、四肢和服饰等），突出人物的层次感和立体感。

绘制时注意调子的添加位置。



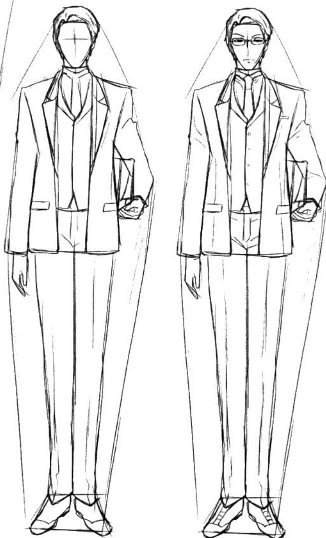
实例2——男老师



❶

首先确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓，然后利用简单的线条勾勒出头部、衣服的外形。

在绘制人物的基本动态时，应注意头部、身体及四肢的准确位置。



❷

在起稿线的基础上，逐步绘制出头发、四肢和服饰的外轮廓。

绘画时注意确立发型和服饰的外形，把握好层次感。

❸

继续对人物进行细致的刻画。在绘制头部时，注意面部的刻画；在绘制身体时，要将手部的细节刻画清楚。

在进行深入绘制时，注意线条要有轻重、粗细的对比。

❹

接下来整体调整人物及添加细节部分（如扣子、鞋带等），绘制完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

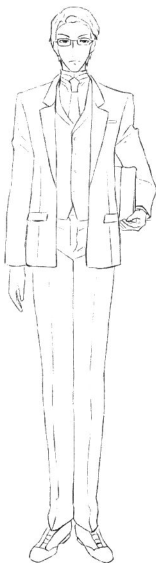
❺

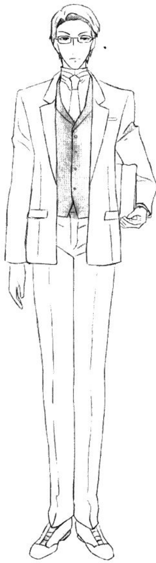
线稿绘制完成后，接着为人物的头部和身体添加调子，突出人物的层次感和立体感。

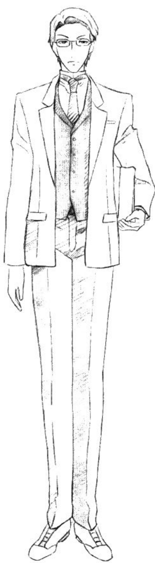
绘画时注意调子的线条不要太重，注意添加调子的位置。

❻

最后在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、眼睛、身体、四肢和服饰等），使画面的层次感更加突出。







教职员工的表现

在学校中除了老师和学生外，还有其他的一些角色，如学校的高层领导、医务室的医生和护士、清洁工、食堂的师傅等。

通过本节的学习我们来对这些人物进行深入的了解。







不同的人物角色有其不同的性格特征，在绘制时要抓住人物各自的特点。

在表现手法上可以适当地夸张一些（如:厨师不一定都是圆圆胖胖的，我们也可以将其设定成帅气的青年等）。

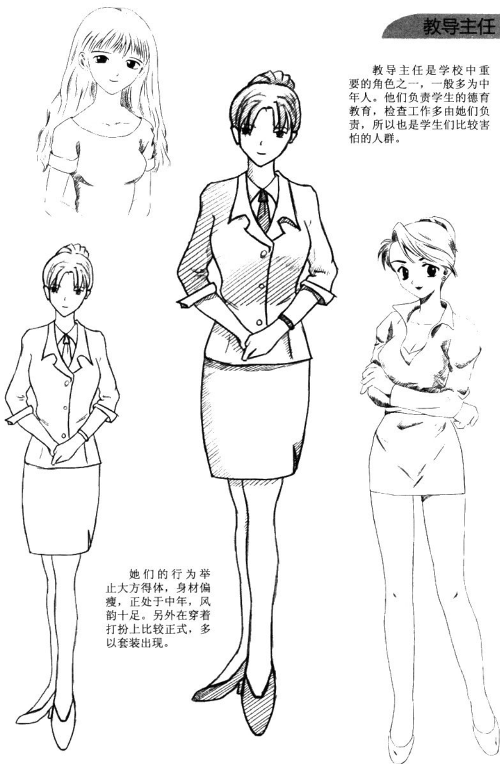
通过本节的学习希望大家能够绘制出自己喜爱的校园人物。





教导主任

教导主任是学校中重要的角色之一，一般多为中年人。他们负责学生的德育教育，检查工作多由她们负责，所以也是学生们比较害怕的人群。



她们的行为举止大方得体，身材偏瘦，正处于中年，风韵十足。另外在穿着打扮上比较正式，多以套装出现。

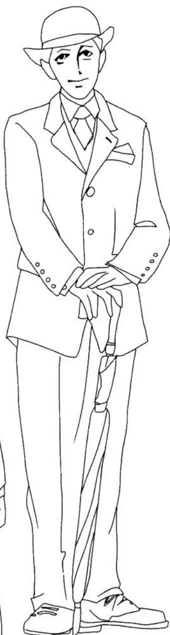
校长



校长是学校的权威人物，在漫画中也不例外。一般情况下从对校长的刻画中可以看出该学校的规模和教学方式等信息。

校长具有一定的生活阅历，所以在行为举止上都比较讲究。校长的年龄比较大一些，男士居多。另外在穿着打扮上比较正式，有一定的品位。

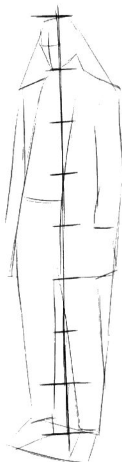
在绘制校长时，有3个重要元素，分别是眼镜、礼帽和套装。根据不同的人物特征来对其进行绘制。







校长的绘制实例



❶

首先，用简单的横线条，接着确定头部的高度；然后，依次将8个头部的高度堆积起来衡量身体的高度.接着用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。

绘制基准线时线条不要太拘谨，标明位置即可。

❷

在第1步轮廓线的基础上明确头发、四肢和衣服的外轮廓。

在绘画时注意人物的基本动态，以及头部和肩部的比例关系。

❸

沿着外轮廓线将头发和衣服的大致形态画出来。

在绘制时注意线条的粗细轻重把握。

❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画。绘画完成后将多余的线稿擦除，以查看结果。

在擦除线稿时应注意，可以将衣服上有用的起稿线保留下来。

❺

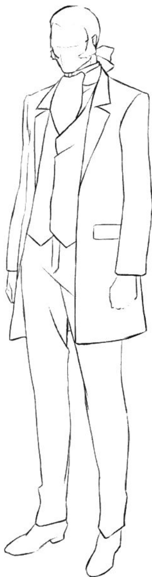
进一步描绘出五官和衣服的造型；然后，对线稿整体进行细致调整并进行细节的刻画。

在绘制时注意细节部分的表现及衣服上褶皱的走向。

❻

接下来为人物添加调子，来加强人物的画面效果，这样我们就可以看到最终的画面。

绘画时五官的线条可以画得重一些，这样能够很好地突出人物特征。







医务室的医生护士

学校医务室里温柔可亲的医生和护士是非常受同学们欢迎的。当动漫人物受伤时就会有他们的身影出现，也是必不可少的校园人物。



有“白衣天使”之称的护士小姐总是保持着可亲的微笑，用心呵护着学生的健康。

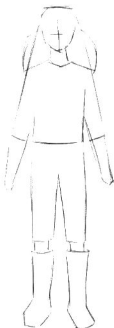




医生的造型比较简单，也比较明显，其中典型的标志就是口罩和白大褂。

维修工人

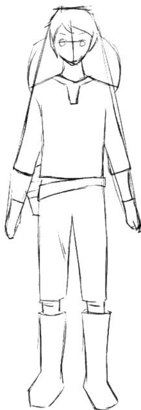
在学校我们经常会看到维修工人忙碌的身影，他们的辛勤劳动给学生创造了好的校园环境。如果有学生破坏桌椅等公共设施时，他们又会透出气愤的神情。



维修工人经常以男青年的形象出现，他们总给人以精神饱满、干劲十足的感觉。

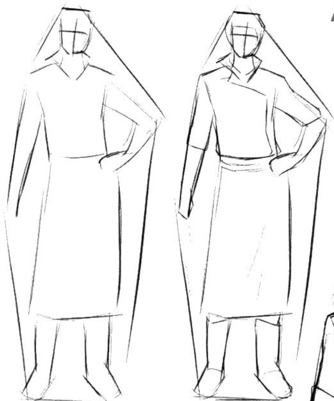
维修工人的穿着随意性较强，以休闲服为主。由于要维修物品，所以会随身携带一些修理用品。







厨师的绘制实例





通过面部基准线来确定五官的位置。



❶

首先确定人物的基本动态，然后描绘出全身的外轮廓。

在绘制人物的基本动态时，应注意头部、身体及四肢的准确位置。

❷

大胆利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。

确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、腰部的位置、四肢的位置和长度。

❸

在草图的基础上，清晰地描绘出全身的轮廓（包括头发的造型轮廓），并将五官和衣服大致地绘制出来。



4

在十字交叉基准线的基础上，清晰地勾勒出五官的轮廓。利用橡皮等修改工具将基准线和凌乱的杂线条擦除，方便查看绘制结果。



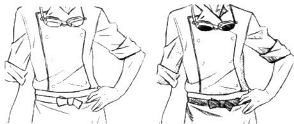
5

接下来，进一步描绘出衣服的造型；然后，对线稿整体进行细致调整并进行细节的刻画。

在绘制衣服时，注意将皱褶也清晰地描绘出来，加强对衣服细节部分的刻画。

6

继续深入绘制。适当地利用斜线条排列组合绘制阴影，增加人物的层次感和立体感，完善画面。



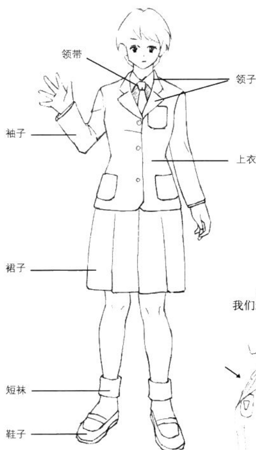


第三章 校园人物服饰的绘制

服饰是校园人物的一大看点，不同的校园服饰能够体现不同的人物个性。本章我们来绘制一些穿着不同服饰的校园人物，通过本章的学习希望大家能够了解校园服饰造型的特点和绘制技巧。



校服的表现手法

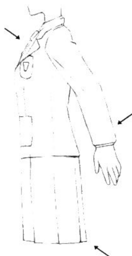


正面

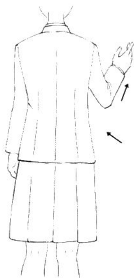


动漫作品中校服一般以制服和水手服为主，下面我们通过制服来为大家介绍校服的特点。

标准的制服款型，上身一般是长袖、收腰，下面搭配百褶裙，在裙尾处稍向内收。另外根据实际情况和漫画人物需要可以对其进行适当的调整。

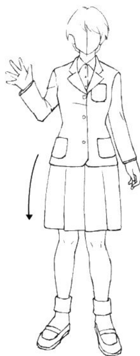


侧面



背面

校园服饰的基本型



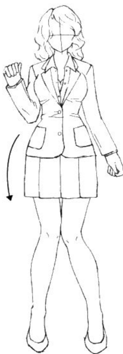
标准型

衣服的款式比较正统、死板。裙体较长，在膝盖位置，搭配短袜，衣服的整体效果给人严肃的感觉。



活泼型

衣服穿着比较随意。制服敞开着穿，袖子卷起，裙子缩短，整体呈A版，搭配长袜，衣服的整体效果给人轻松干练的感觉。



性感型

衣服整体比较贴身，制服由三排扣变成了两排扣，腰部的表现较细，臀部较大，裙子缩短在大腿位置，呈“一步裙”的形态，整套制服能够清晰地体现出女性的曲线美。

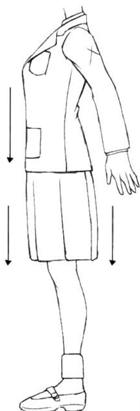


可爱型

制服的上身和标准款是一样的，但裙子做了较大的改动，将其缩短到极限，仅在臀下的位置，裙摆较大，搭配可爱的鞋子，使整套制服看起来简单可爱。

侧面效果图

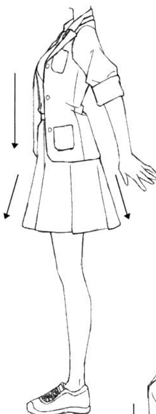
侧面图能够更好地显示出服饰的特点（如：腰身的长短、裙子的变化及鞋子的搭配等）。





标准型

裙子自然垂下，在膝盖的上面一点。

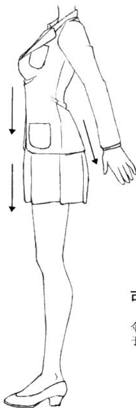


活泼型

裙子呈伞状，外形接近迷你裙。



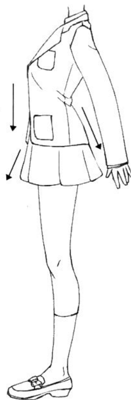




性感型

裙子能够很好地强调身体曲线轮廓。



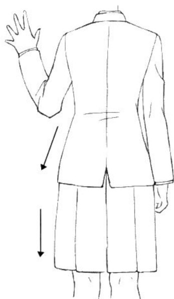


可爱型

裙子的外形同样呈伞状，也是最短的，属于迷你裙。

背面效果图

背面图能够更好地显示服饰腰身的状态，以及裙子的外形和长短的变化。



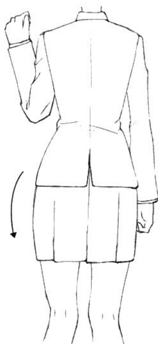

标准型

从后面看背部比较结实，腰间的线条较流畅。



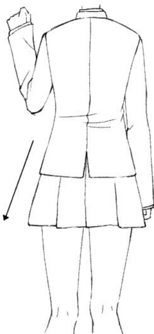

活泼型

腰间有细微的变化，出现明显的皱褶。




性感型

上衣腰间变化明显，由于腰部较细，与臀部成鲜明的对比，腰部褶皱分明。




可爱型

上衣和裙子整体形成A字形，腰部有轻微的变化。

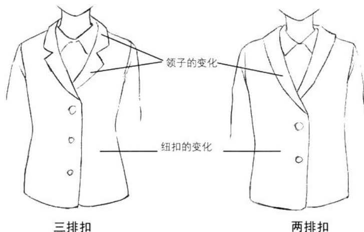


校园服饰的设计元素

校园服饰的造型有一些特定的元素（如：制服的外形、背心、衣领、领带、袜子和鞋子等），我们可以通过这些部分的组合变化来设计喜爱的校园服饰。



制服的外形



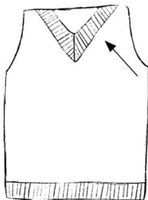
三排扣　　两排扣

制服的衣领部分基本上属于两种类型，纽扣一般2～3个。

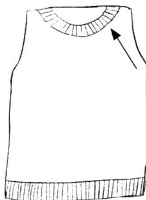
基本的两款背心



只需要变化背心领口的深度和外形就可以使其得到两种截然不同的效果。



V字领型



圆领型

裙子的外形

裙子的种类和外形多样，在这里我们大致将其分为5种，分别为简单款、大褶款、小褶款、压叠款和开叉款。



简单款

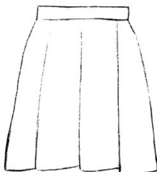
裙子很朴素，没有任何装饰，外形十分简单。





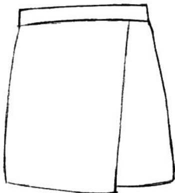
小褶款

裙褶较多，有一定的规律性，裙子看起来很飘逸。



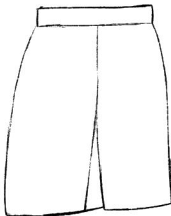
大褶款

在简单款的基础上添加裙褶，且裙褶较大。



压叠款

通过叠加的方式使裙子看起来更有立体感。



开叉款

在裙子的正面部分开叉，使裙子更富有变化。

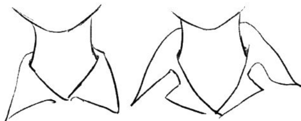
衣领的外形

同样款式的上衣，不同的衣领会表现出不同的效果。



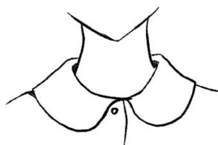
开领随意性比较强，显得没有那么拘谨。

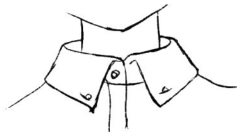


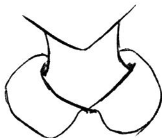


开领

圆领为制服添加了可爱的成分，使人物形象更加乖巧可爱。立领给人严肃帅气的感觉。



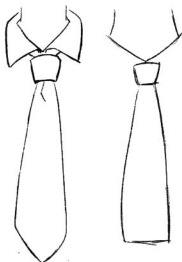






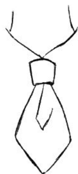
圆领　　立领

领带和领结的外形

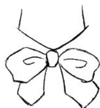


领带和领结是制服必不可少的装饰物。领带有长度和宽度的变化，外形有方有圆；领结的外形有宽有窄，注意形体的变化。

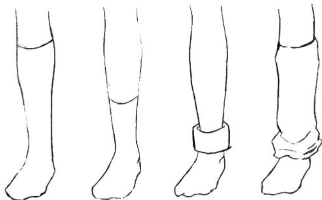






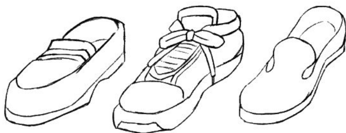


袜子和鞋的外形



袜子能够起到衬托制服的作用，搭配不同款式的袜子可以显示出人物个性。

搭配制服的鞋子我们将其大致分为3种，分别为便鞋、运动鞋和皮鞋。

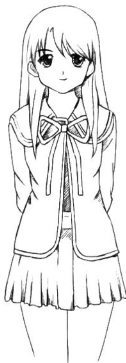


便鞋　　运动鞋　　皮鞋



校园服饰的种类

校园服饰主要以校服为主，除了校服以外还会有一些便装，在这里我们大致将其分为4种，分别为长袖校服、短袖校服、运动装和休闲装。



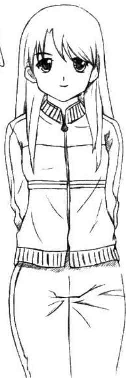
长袖的校服是春秋两季的主要服饰，也是在动漫校园人物中最常见的服饰。



短袖的校服是夏季的主要服饰，穿起来轻便灵活，是校园人物在夏季首选的服饰。



运动装是体育课和运动会必不可少的服饰，根据运动种类的不同，服饰也会有所变化。



休闲装是所有人物都必备的一种服饰，校园人物同样如此。休闲装的款式多样，可以根据人物需要绘制不同款式的休闲服。

校服

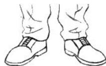
男生校服展示图

校服是学生的主要服饰，也是学生的一个标志，穿着同样校服的学生可以为学校添色不少。

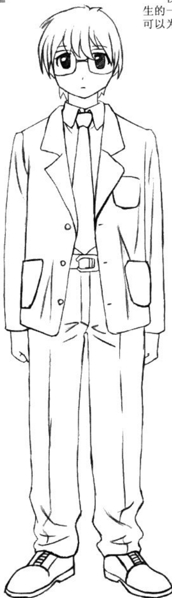
男生校服的基本特点：修身套装，内有衬衫搭配，下面搭配简单的皮鞋，给人帅气、潇洒的感觉。



男生校服一般比较宽松，都要搭配衬衫、领带一起穿着，另外可以根据人物自身习惯将衬衫放在裤子里边。



鞋子的款式造型要与制服配套搭配。





女生校服展示图

女生校服的基本特点：西服套装（搭配衬衫、百褶裙）或者是水手服。

鞋子搭配：平底鞋、短靴。

水手服是少女经典服装之一，也是校园人物的首选服饰。

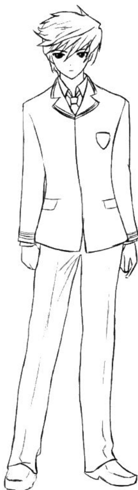






一般情况下平底的皮鞋是搭配校服的首选，另外袜子的长短能够显示人物特征。

男生校服

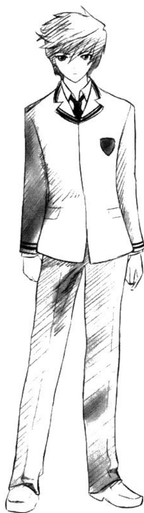




这款男生校服比较修长，有明显的腰身，使人物看起来帅气、潇洒。



在衣服的肩部、领口、袖口和底边处都有一些精巧的小设计。





这款男生校服比较修长，有明显的腰身，使人物看起来帅气、潇洒。

徽章具有一定的代表性。同样款式的校服，不同的徽章代表着不同的学校。

衣服的口袋有很多种形式，与徽章的意义相同，不同的衣服口袋样式代表着不同的校服款式。

制服的布料质感都比较硬，所以，形成的褶皱比较直挺、尖锐，纹理比较明朗、清晰。





校服的肩部、领口、袖口和底边处都有一些细节设计，在绘制时注意层次的把握及线条的走向。





在绘制校服时，为了突出人物精干帅气的特征，要将校服的领子画得高一些。

男生校服绘制实例



❶

用简单横线条大致地绘制出人物的外轮廓，简单地描绘出服饰的外形等。

起稿时线条不要太拘谨，标明位置即可。





❷

在起稿线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

绘画时注意人物的基本动态及人物重心的把握。

❸

沿着外轮廓线将头部和衣服的细节部分绘制出来。

绘制时注意眼睛内部结构的表现。



4

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将多余的线稿擦除，以查看结果。

在擦除线稿时注意，可以将衣服上有用的起稿线保留下来。

5

为人物添加调子，以加强人物的画面效果。

绘画时注意衣服的细节表现，这样能够很好地突出服饰特征。







绘制时注意细节部分的表现及衣服上褶皱的走向。

女生校服

蝴蝶结装饰味道浓重，是女生校服的一大特点，体现出女孩可爱的气质。





这套校服属于夏季校服，衣服质地比较轻薄，穿着起来也比较凉爽。

下身搭配长丝袜和皮鞋，显得人物既精神又有活力。



绘制百褶裙时注意褶皱的节奏感，笔触、线条要平均（不过也不要太过于平均，那样看起来会显得比较死板）。



适当地向内收紧腰部线条，使纤细腰部和蓬松的裙摆形成“一紧一松”的鲜明对比，彰显了女生的曲线美。









常见校服





长袖上衣搭配短裙看起来很普通，但经典款式的设计，能够体现出女生不凡的气质。

胸前的领结是用宽宽的带子系成漂亮的蝴蝶结，为女生校服添色不少。



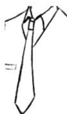


当天气转凉时，会在单薄的校服上添加一些衣物来保暖。一般情况下会添加马甲或毛背心来取暖，这种搭配方式也是最受学生喜爱的。









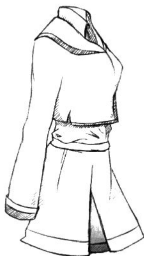
虽然校服的件数增加了，但仍以简单明了的风格为主，另外领带仍然是不可缺少的装饰物。





由于学校里学生穿着同样的校服，远远看上去比较难区分，因此在校园漫画中会有它的区分方式，如通过衣领、袜子和鞋子的差别来进行区分。





女生校服绘制实例



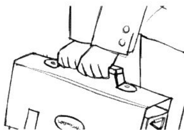
❶

确定少女的基本动态、校服款式，勾勒出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字基准线标注五官的位置。



❷

用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化，利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



描绘双手拎着书包的动态时，手部的线条要柔软、纤细一些，书包带的线条要硬朗、粗重一些。

❸

对轮廓线进行全面的调整，并从头部开始进行深入刻画。



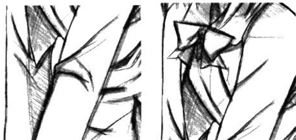
大大的眼睛，稚嫩、纯真的表情，是描绘学生的标志性、代表性的脸孔。





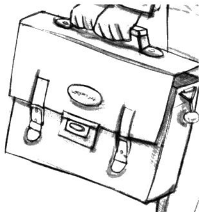
❹

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感，绘制时要特别注意校服布料较硬的质感表现。





校服的布料质感都比较硬，所以，形成的褶皱比较直挺、尖锐，纹理比较明朗、清晰。



书包是搭配校服时的一个重要道具。绘制书包时不要忽略细节处的描绘。

注意鞋子的款式造型要与校服配套搭配。

运动服

男生运动服

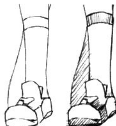


在体育课上大家会看到各式各样的运动服。根据体育项目的不同，漫画人物也会穿着不同款式的运动服。

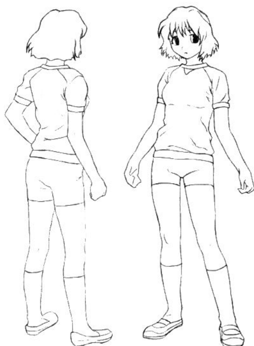




男生运动服一般比较宽松、肥大，穿着得体的话会显得人物更具有朝气和活力。



搭配短袜和轻便的运动鞋。



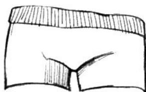
女生运动服

在漫画中为了区分男女生运动服，一般都将女生运动服绘制得紧身一些，这样可以使人物形象更加突出。





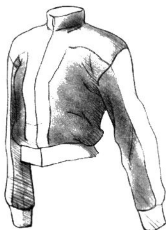
上衣是柔软的棉质短袖T恤，感觉穿起来十分舒适。



下身是弹性较强的短裤，穿起来活动自如，没有局限性，使人物运动起来更加得心应手。

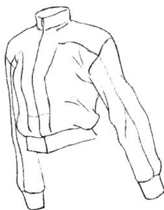
慢跑服





这是一款比较合身的慢跑运动服，衣服棉质富有弹性，衣服上的条纹增强了服饰的运动感。

由于人物在跑步时容易兜风，所以衣服在领口、袖口和脚腕处都有松紧带。



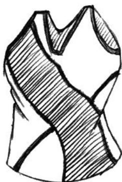


慢跑服从整体上看，袖子和裤腿都比较短小，因为这样更便于活动。

体操服

体操服在运动服中是比较有特色的，它不仅要方便运动，还要有漂亮的外观，给人以动感和活力四射的感觉。

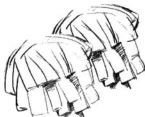




收腰的背心，小巧可爱，能够突出女生的完美身材。



打褶的超短裙，外观可爱时尚，还便于运动。



色彩鲜艳的彩球，看起来很有动感，为服饰添色不少。



体操服的样式繁多，无论是吊带背心还是紧身的连衣裙等都可以作为体操服。只要方便运动、外观好看即可。下面我们来设计几款自己喜欢的体操服。







运动服绘制实例



❶

用简单横线条确定全身的轮廓草稿图，大致描绘出人物动态。绘制基准线时线条不要太拘谨，标明位置即可。



❷

在第1步轮廓线的基础上明确头发、五官和衣服的外轮廓。

绘画时注意人物的基本动态及头身比例关系。



❸

沿着外轮廓线将四肢和衣服的大致形态画出来。

绘制时注意线条的粗细、轻重把握。





❹

对线稿整体进行细致的调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将多余的线稿擦除以查看效果。

❺

为人物添加调子，加强人物的画面效果。

绘画时注意衣服的细节表现，这样能够很好地突出人物特征。



泳衣

在学校上游泳课时，学生们会穿着泳衣和泳裤，下面我们就来绘制一些经常看到的泳衣款式。

女生的泳衣造型比较多，有保守的，有花色鲜艳亮丽的，同样也有朴实而没有特色的。根据人物的个性来绘制不同的泳衣。







泳衣绘制实例

❶

确定人物的基本动态，然后描绘出全身的外轮廓。

在绘制人物的基本动态时，应注意头部、身体及四肢的准确位置。

❷

大胆地利用简单的直线条勾勒出全身的轮廓草稿图。

确定人物站姿的基本动态、肩膀的宽度、腰部的位置、四肢的位置和长度。

❸

在草图的基础上，清晰地描绘出全身的轮廓（包括头发的造型轮廓），并将五官和衣服大致地绘画出来。







休闲服

校园人物除了在校期间的穿着外，平时还会穿些休闲服饰。休闲服的随意性比较强，混搭方式较多，一般搭配平底鞋。舒适的休闲服可以给人轻松愉快的感觉。



这套服装的造型，休闲中略带可爱的味道，突显出女生孩俏皮可爱的个性。



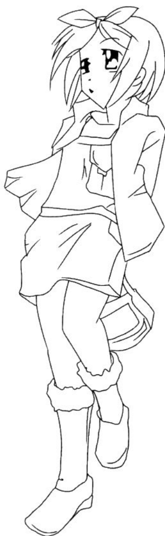


看起来很宽大的裙子，裙摆在膝盖以上部位，突显女孩子的朝气和活泼感。在绘制腰部时，可以将腰部轮廓适当地稍稍收细一些，加强对比。

年龄小的女生的休闲服，要以便于活动的衣服为主，不用很合身，衣服宽大一些反而更能突出人物特征。





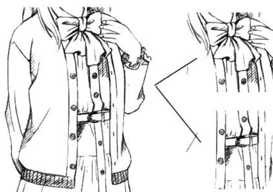


人物服饰混搭的方式使得休闲感十足，下身搭配中筒靴，起到很好的衬托作用。







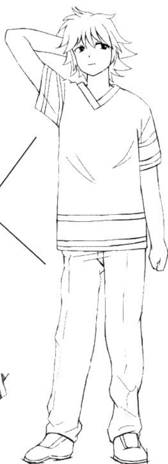


休闲服的布料质感都比较柔软，所以，形成的褶皱比较圆滑，但也相对较多，衣服下垂，没有明显的棱角。

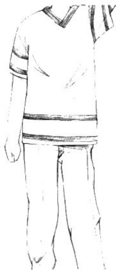








这套休闲服饰有一种运动服的感觉，宽松的样式完全掩盖了人物身体的曲线，上衣的长度几乎遮住了整个胯部，给人宽松舒适的感觉。





裤子上的褶皱表现出了休闲裤的宽松感，偏长的裤子堆在脚面上，形成了一定的褶皱，脚上搭配舒适的休闲鞋。

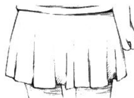


上身是普通的T恤，裙子也是常见的短裙样式，整套服装看起来普通，是非常朴素的学生休闲服。

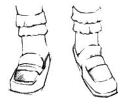




T恤宽松肥大，已经看不出女生的任何曲线了。



由于裙子的质地柔软，所以自然垂下，形成不规则的褶皱。



袜子上的小花边显得活泼可爱，为简单的服饰添加了几分特色。



第四章 校园人物动态的绘制

校园人物的动态，有着与其他类型人物角色的不同之处，校园人物的动态不仅能够更好地表现出人物活泼的气质，还能衬托出人物青春的气息。本章我们来学习一下校园人物动态的绘制技法。



校园人物动态绘制的重要性







一个好的人物动作可以更好地衬托出校园人物的个性特征。不同的校园人物，通过自己独特的动作，能够更好地呈现出个人气质。



身体动作的表现



身体动作姿态是角色表现的重点。人物的性格特点和气质会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都具有强烈的感染力。不同的人物由于性格和脾气的不同，身体动作表现也会不一样。

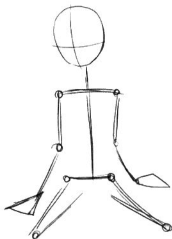
舞蹈姿势也是校园动漫中常见的人物动态，尤其是男生动作的表现，不仅要注意动作本身的表现，还要绘制出舞蹈动作的力量感。



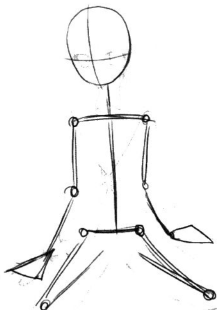




在绘制结点时注意把握好每个结点的位置。



跪坐在地上的女生，双手支在身后，上身有些后仰，这种动作可以很好地表现出人物或悲伤或疲惫的状态。



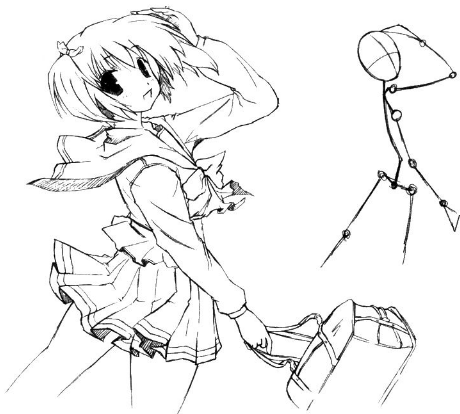


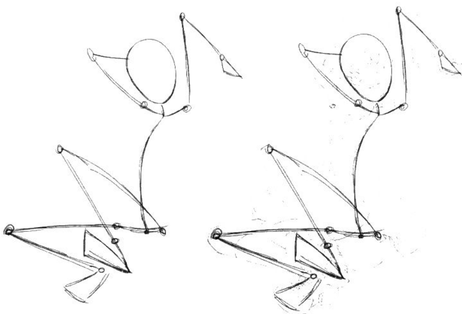


这是一个转身的动作，可爱的女生不经意地一转身，左手轻扶着头发，右手的书包顺势抛起。尤其要注意书包带松垮的表现，它可以很好地体现转身的惯性。



通过结点的方式描绘人物动态，能够很好地把握人物重心和基本体态。





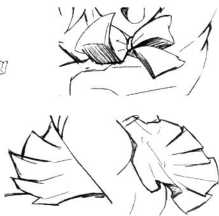
绘制跳起动作时要注意整个身体的趋势是向上的，人物的发型变化可以很好地表现出跳起的状态。



跳跃的动作是我们在动漫作品中经常见到的，这种动作可以很好地表现出人物开心、激动的情绪特点。







除了发型，人物服饰的状态同样也可以表现人物跳起的动作。

为人物添加书包和飞扬在外的书本，可以更好地渲染出当时的状态。



实例1

❶

确定人物的基本动态，描绘出外轮廓。

在绘制人物的基本动态时，要注意头部、身体及四肢的位置和大致形状。

❷

用较直的线条进一步勾勒出人物的身体结构。

确定人物身体和服装的基本结构。

❸

继续在上一步草图的基础上，逐渐清晰地描绘出全身的轮廓（包括头发的造型轮廓），并将五官和衣服的外轮廓绘制出来。









❹

进一步描绘出身体和衣服的造型，对线稿进行细致调整并进行细节的刻画。

❺

擦除前面留下的多余线条。在绘制衣服时，注意将褶皱也清晰地描绘出来，加强对衣服细节部分的刻画。





❻

继续深入绘制，然后适当地绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感，完善画面。

实例2



❶

确定两位学生站姿的基本动态，描绘出全身的轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓并用十字基准线标注五官的位置。

在绘制双人动态组合时，要让两个角色各具特色，动作存在一定的差异化，如“一正一侧”、“一强一弱”、“一高一低”等，这样的双人角色才有吸引力。



对于靠得很近的两个角色，她们所组成的整体形状是我们最先需要确定的。

两个重叠在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然而然地有一个整体的形状，所以在绘制这种组合时，要注意他们所形成的整体形状，切忌均衡地排列。

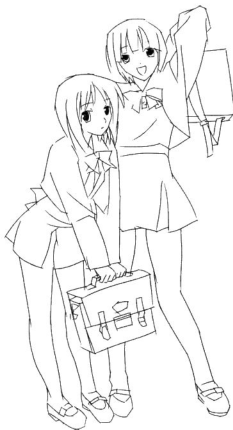


不要将寻找和表现差异留在深入阶段进行，在大轮廓阶段（绘制草图时），我们就要挖掘更多的信息，这样在后期深入刻画时才能有余地，同时也可以将更多的精力用于角色本身的绘制中。

❷

在第1步基本线草稿的基础上，用较细的线条将人物的造型表现出来，将头发、五官、服饰清晰化。

两个重叠在一起的角色组合，在描绘其造型时，注意从前面的人物开始描绘，这样可以清楚地看出前后两个人的相互遮挡关系。



❸

继续用较细致的线条将位置靠后的美少女的造型描绘出来，将头发、五官、服饰清晰化。

❹

对画面进行整体调整并进行头部五官的刻画。

在深入绘制头部造型时，我们要有意识地加强两位少女的发型和表情的差异，增强画面的活力。

安静的表情（位置在前面的少女）和活泼的表情（位置在后面的少女）形成了“一动一静”的对比。





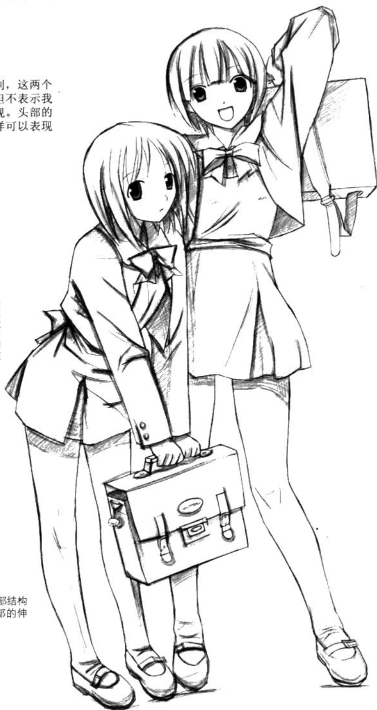
在绘制双人角色时，衣褶的变化也是使角色产生差异的一个方面。因为动作的差异，即便是相同款式的服装，也会产生不同走向的衣纹褶皱，所以在绘制衣褶时也要有意识地让衣褶的样子形成差异。

❺

绘制阴影（注意线条的粗细和轻重的变化），增加画面的层次感和立体感。

❻
进一步深入刻画，整体调整画面效果。

相对于身体动作上的区别，这两个角色头部的区别并不明显，但不表示我们可以放弃这里的差异性表现。头部的朝向、发型和饰品的差异同样可以表现出两个角色的差异。



两位女孩，手拎书包的方式各不相同，一位双手握拎，一位在肩部后方单手背拎，这个细节上的差异，不但区分了两个角色，同时又使两个角色各自的性格更加明显。

在绘制腿部时我们要注意腿部结构及腿部弯曲时的肌肉变化，脚部的伸展感也是要注意的。



通过表情刻画人物动态

人物的表现，不仅仅要通过角色的动作来表现，表情的绘制同样也是很重要的。

合适的表情能够更好地衬托出人物的动态，使人物角色的表现力得到加强。

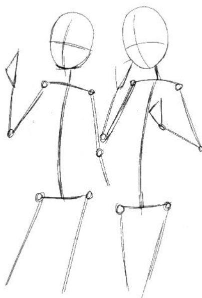




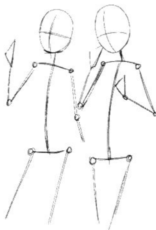




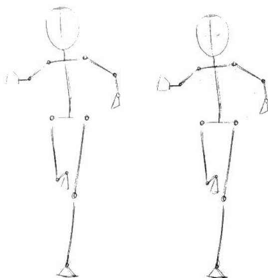




双人组合的动作表现不同于单人的动作表现，不仅要注意人物表情、动作的绘制，还要注意人物与人物之间的各种联系。



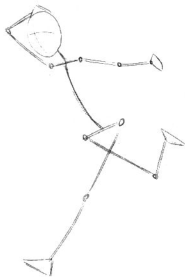


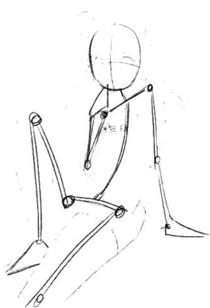




在绘制人物角色的跑动姿势时，不仅动作幅度会比较大，面部的表情也要发生相应的变化，大张的嘴和紧闭的嘴都可以很好地表现出人物当时的不同情绪。

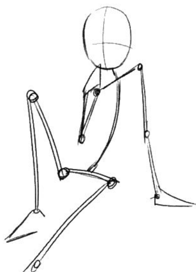




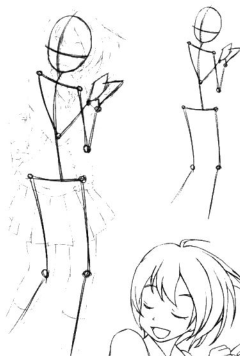




运动会结束后，可爱的女生坐在操场旁，手指放在嘴边，这种动作和表情可以很好地表现出角色当时害羞和疲惫的状态。



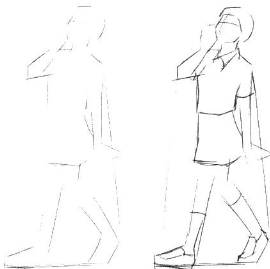




人物高兴时，也会不自主地通过动作表现出来。

下图表现的是女生高兴时聊天的动作，头部转向另一侧，不经意地做出如图所示的手势，整个人物呈现出轻松、随意的状态。

实例3



❶

用比较简单的线条确定人物的基本动态和外部轮廓。

在绘制人物的草稿时，要注意确定人物头部和身体的准确位置。

❷

进一步确定人物的头发和服饰的轮廓，这一步只要确定出大的位置和形状就可以了。

❸

继续绘制人物的头发、身体和服饰的细节，将发型的大致样子确定出来。

❹

继续对人物进行细致的刻画。在绘制头部时，注意面部五官和表情的刻画；在绘制身体时，要将手部的细节刻画清楚。







❺

擦除凌乱多余的步骤线条，使人物的形态和外形轮廓逐渐清晰化，为后面的深入刻画打好基础。



❻

继续描绘衣服的细节，包括书包带、毛衣的边缘和裙子的褶皱。

在绘制衣服时，注意将褶皱也清晰地描画出来，加强对衣服细节部分的刻画。



❼

用适当的斜线条排列组合绘制阴影，增加人物的层次感和立体感，完善画面。



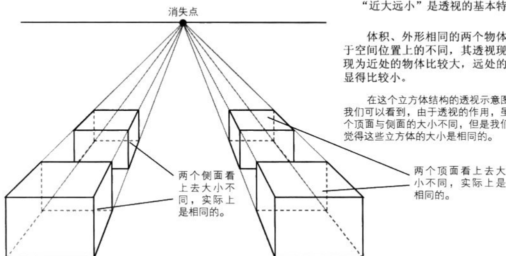
第五章 校园场景的绘制

校园生活并不像大家想象的那么枯燥乏味，除了用功读书以外，我们的主角们也会进行不同的活动来丰富我们的校园生活。

本章我们就来学习一下，在不同的地点，人物角色所表现出来的不同状态。



透视的基本规律和特征

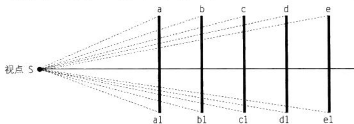


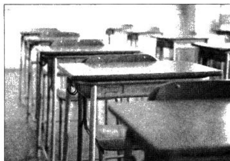
“近大远小”是透视的基本特征。

体积、外形相同的两个物体，由于空间位置上的不同，其透视现象表现为近处的物体比较大，远处的物体显得比较小。

在这个立方体结构的透视示意图中，我们可以看到，由于透视的作用，虽然每个顶面与侧面的大小不同，但是我们仍然觉得这些立方体的大小是相同的。

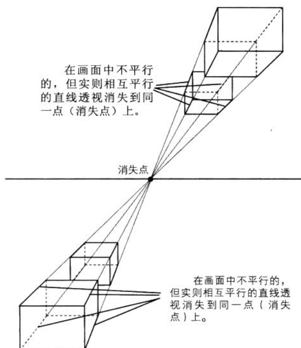
下图中一组长度相等、间距相同且互相平行排列的直线段，每条线段的顶点和底点的光线反射到人的视点里形成一定的夹角。我们通过图例可以发现，∠asa1 大于∠bsb1，∠bsb1 又大于∠csc1，∠csc1 又大于∠dsd1……因此线段aa1的透视大于线段bb1，线段bb1的透视又大于线段cc1，线段cc1的透视又大于线段dd1……由此可见，当等大的物体处于反射的光线夹角中时，离视点近的线段所形成的夹角大于离视点远的线段所形成的夹角，这种大小差异就是透视图形会产生“近大远小”现象的原理。





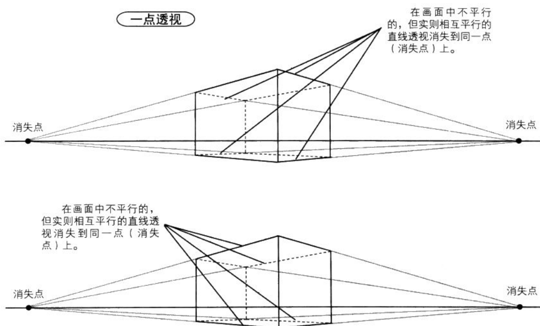
从左图中可以看出，同样的课桌椅，距离越远的体积也越小，这就是透视中“近大远小”的特征。

透视的基本规律：在画面中不平行的，但实则相互平行的直线透视消失到同一点。



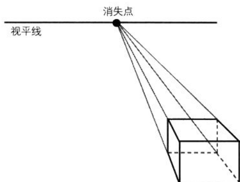
在画面中不平行的直线透视延长后消失于一点，也就是与画面不平行的成角物体，在透视中延伸到视平线中画者眼睛正对的一点，这个点就是叫做消失点。

一点透视



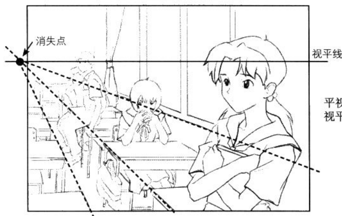
两点透视

一点透视



一点透视又叫平行透视，它只有一个消失点。

在一点透视中，物体必定存在与画面平行的面，或者是某个矩形平面的一组边平行于画面，而平行于画面的平面会保持原来的形状，它的透视方向不变，没有灭点，水平的线条依然水平，垂直的线条依然垂直，所以一点透视又叫平行透视。



通过消失点的那条水平线是我们眼睛平视时看到的位置，称之为“视平线”，视平线的位置决定了画面的展示角度。

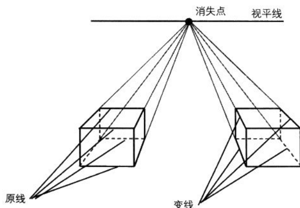
小知识：透视基本术语。

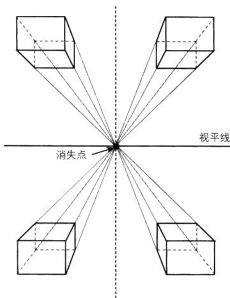
视平线：与人眼等高的一条水平线，就是与眼睛平行的水平线。

消失点：透视点的灭点。

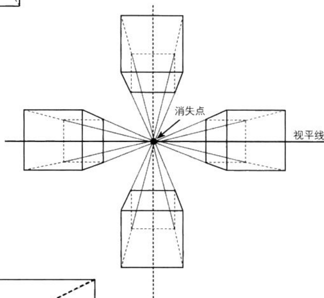
原线：与画面平行的线，在透视图中保持原方向，不会消失。

变线：与画面不平行的线，在透视图中会消失。

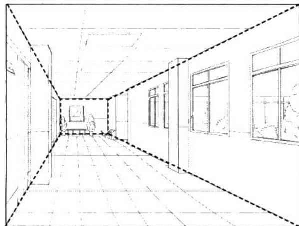




视觉上立方体不包含消失点、视平线和主垂线时，可以看到3个面（如左图所示）。当立方体在视平线以上的位置时，可以看到底面、正面和侧面；当立方体在视平线以下的位置时，可以看到顶面、正面和侧面。



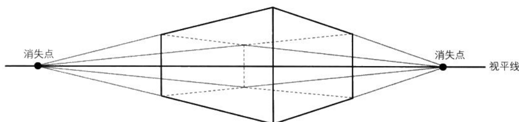
视觉上立方体包含视平线或主垂线时，只能看到两个面（如右图所示）；立方体包含视平线时，只能看到正面和内侧面；立方体包含主垂线时，只能看到正面和底面或正面和顶面。



“近大远小”是透视的基本特征，此特征在一点透视中表现得非常明显。所以在绘制具有明显透视感的画面时，要强调这种特征，通过画面上线条的特别安排，来组成人与物，或物与物的空间关系，令其具有视觉上立体及距离的表象，使画面更具有说服力。

两点透视

两点透视法是指视平线上有两个消失点。它所绘制的立体结构（如下图所示）有两个消失点，两个面都用斜线绘制，强调了进深感。



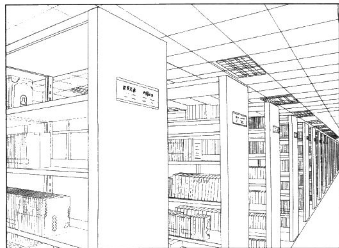
两点透视所绘制的立体结构如下图所示，立方体的两组直立面都不与画面平行，而形成一定的夹角式的透视，所以两点透视也叫做成角透视。

如左图所示，图中立方体只有直立的棱边平行于画面，因而是直立原线，它们的透视仍然保持直立并相互平行，没有灭点，只发生长短的变化；另外两组水平的棱边，都与画面斜交，它们的透视分别集中消失于视平线两侧的消失点上。

与一点透视相比，两点透视更适合表现视觉冲击力较强的建筑场景。绘制建筑时，首先要找到最适合这个建筑场景的表现视角。两点透视的角度，对表现建筑具有借鉴意义。







准确的透视变化让这个室内场景中的空间有很强的进深感，真实感也得到了充分表现。

三点透视

三点透视是各种透视中视觉冲击力最强的一种。在画面中它有3个消失点，其中有两个在视平线上，还有一个消失点在视平线以外。

消失点

三点透视法比较难，它使画面中构成立体结构的线几乎都成了斜线（进深线）。

在三点透视法中，视平线以外的那个消失点，是在高度上取点。由于建筑物除左右的进深外又增加了上下高度的进深，这种透视法不仅可以使建筑物更富有立体感，而且加强了画面的空间感和纵深感，使画面上看上去很有“魄力”。

消失点

消失点

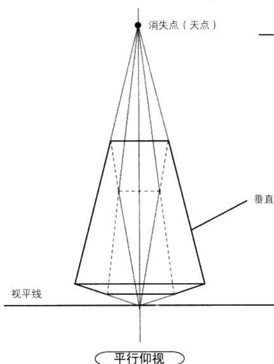
消失点

在绘制“仰视透视”和“俯视透视”的场景时，要在富有空间变化的同时确保向上或者向下透视的准确性。

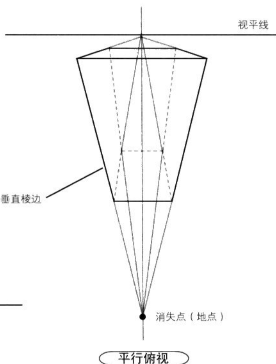
使用三点透视绘制的场景一般都会呈现出“仰视”或者“俯视”的视角，右图以立方体为例展现出三点透视的画面效果。



平行仰视和平行俯视透视是三点透视中一种特殊的透视法，画面中物体的水平棱边与画面平行，原本垂直于地面的棱边向上（仰视）或向下（俯视）进深。从下图中我们可以看出垂直线（物体垂直棱边）向天点、地点集中，使画面形成斜面。



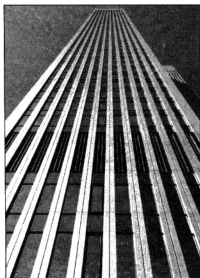
平行仰视



平行俯视



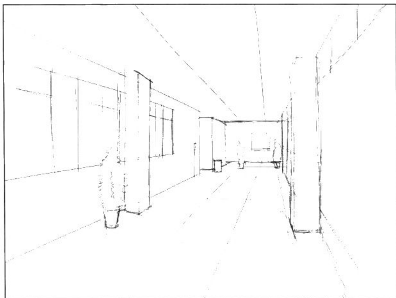
平行仰视场景





根据透视规律绘制校园场景

实例1

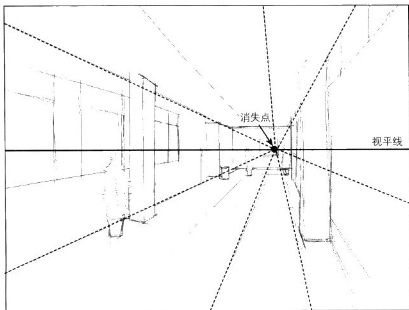


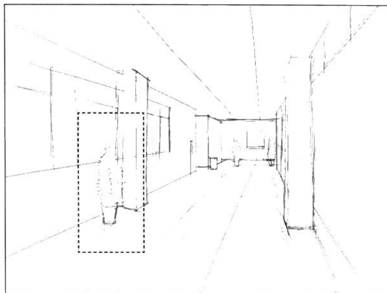
❶

在确保透视正确的前提下，大胆使用简单的线条粗略勾勒出走廊的草稿图，明确场景内容、物体大致形状和位置关系即可。

此场景采用的是一点透视（平行透视）的技法。

绘制走廊时，刻意地强调一下“近大远小、近宽远窄”的透视特征，可以很好地表现出走廊的纵深感，从而提升画面的立体感。

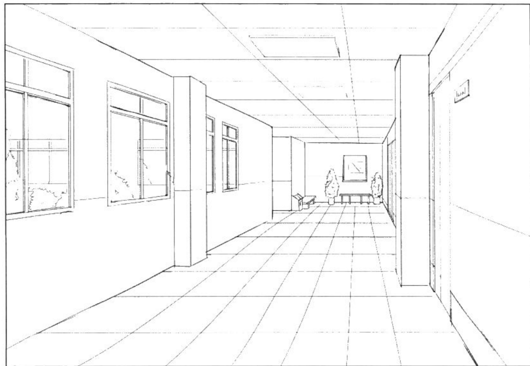


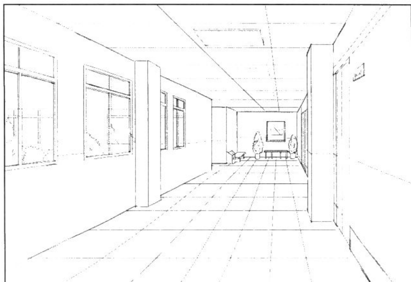


绘制正式线稿时，为了突出画面效果，可以按需要更改一些草图中的内容。此场景为了更好地体现出画面的层次感，将走廊内的盆栽植物更改为室外植物（观察上下两幅图片中植物的变化）。

❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓，并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，将场景的内容具体化和清晰化。

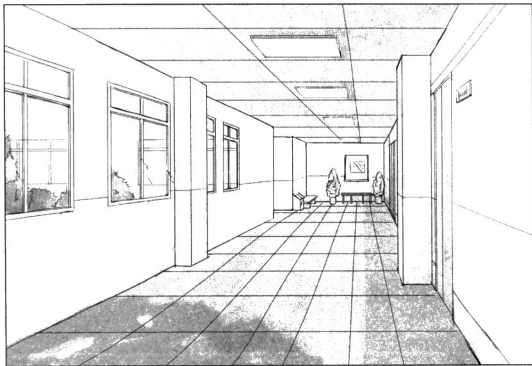


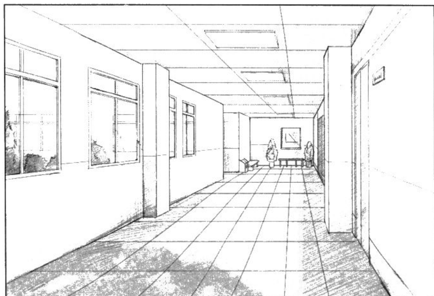


绘制走廊时直线条比较多，绘制时需要利用尺子将众多的长直线条画规整，合理、有序的线条安排可以很好地体现出走廊宁静、简洁和干净的真实感。

❸

简单描绘出场景大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影位置（特别要注意室外的植物投射到走廊中的影子要表达出来），增强画面的层次感和立体感。



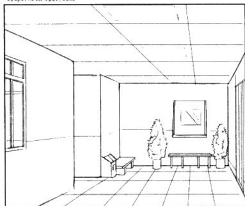


❹

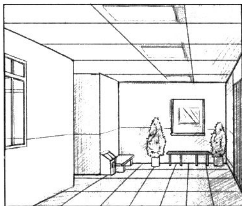
在上一步的基础上进一步深入刻画细节，完成场景的绘制。

绘制时注意画面整体感及画面纵深的空间感。

场景局部效果图



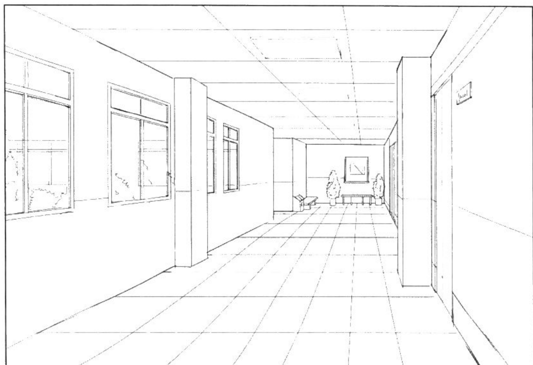










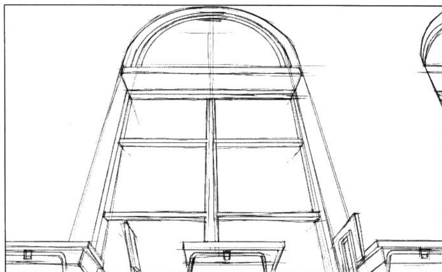




在需要表现一幅带有人物场景的画面时，不但要正确处理建筑的透视关系，更要注重处理画面中人物的透视关系。当角色处在不同远近的空间中时，所占画面的大小也是依据透视的“近大远小”这一特征来进行绘制的。



实例2



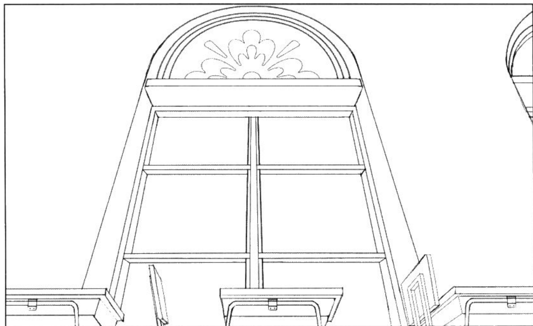
❶

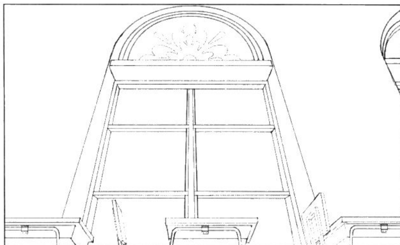
大胆使用简单的线条粗略地勾勒出场景草稿图。

绘制草稿图的主要任务是明确场景的内容，把握好画面布局（构图）和物体的透视关系。

❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出窗户、桌椅等物体的轮廓，将场景的内容具体化、清晰化（细致描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除）。

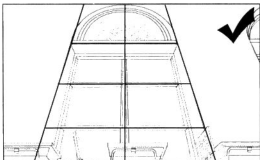


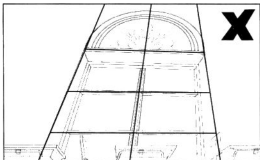


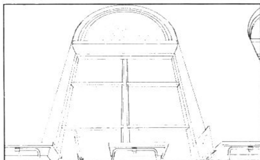
绘制平行仰视透视的场景时，一定要注意在确保空间变化的同时保证向上透视的准确性。

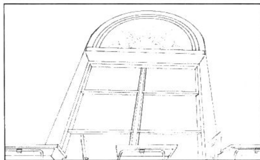
窗户、桌椅要保持在一个视角内，画面各物体之间的透视关系要保持统一性。物体在画面上的位置、大小、比例、方向的表现都是建立在科学的透视规律基础之上的，形体违背了透视规律，画面就会失真，也就失去了美感。

草稿图透视分析







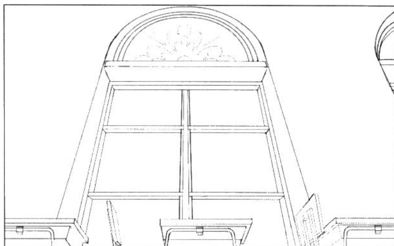


图A

图B

图A所示的透视关系是正确的，画面中物体的水平棱边与画面平行，原本垂直于地面的棱边向上（仰视）进深，垂直线（物体垂直棱边）向天点方向集中，使画面形成斜面。

图B所示的透视关系是错误的，虽然垂直于地面的棱边向上（仰视）进深，但画面中物体的水平棱边与画面不平行，使画面看上去有种倾塌的不协调感。



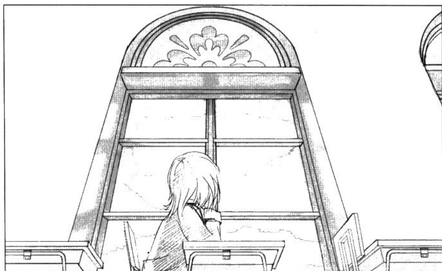
为了画面、故事情节等多种元素的需要，可以在场景的绘制过程中适当地添加或删减一些内容。

下面将在绘制好的线稿图中为场景（如左图所示）添加适当的人物。

❸

在上一步线稿图的基础上，在场景中添加人物，以及透过窗户可以看到的天空等内容。添加人物时需要注意人物的动态要与场景的内容相符合，人物的透视要和周围环境相协调。





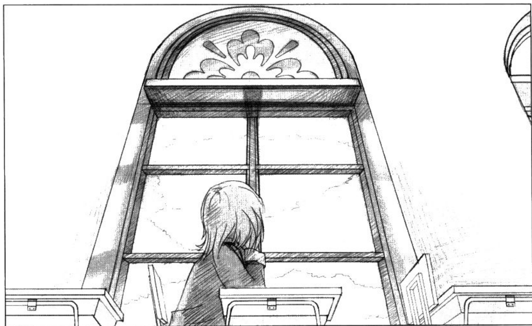
❹

明确物体自身及物体之间的阴影位置，简单地绘制出画面大体的明暗关系。

绘制时要特别注意窗框影子的位置和形状，它们既丰富了画面的内容，又能加强画面仰视感的视觉冲击力。

❺

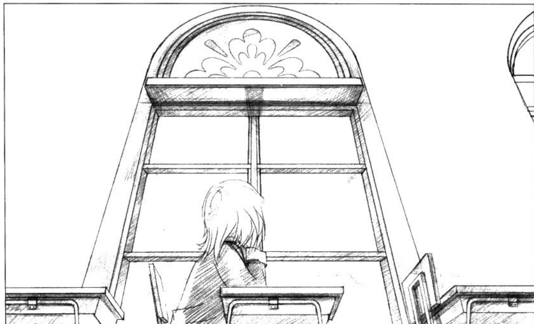
逐步用有序的线条排列出物体的阴影，增强画面的层次感和立体感。



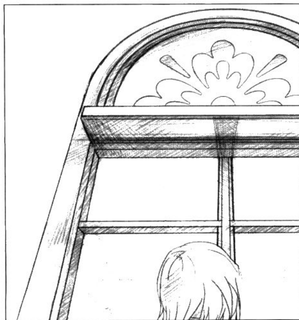
❻

在上一步的基础上，进一步深入地刻画细节并整体调整画面的效果，完成仰视场景的绘制。

正确的仰视透视规律会使画面的形体结构更加准确、真实、严谨、稳定。



绘制时线条不要太拘谨，要灵活一些，要有适当的强弱对比，线条可以顺着形体的轮廓进行绘制。

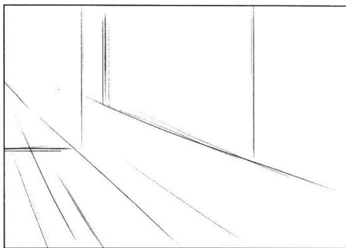


场景局部效果图1



场景局部效果图2

实例3

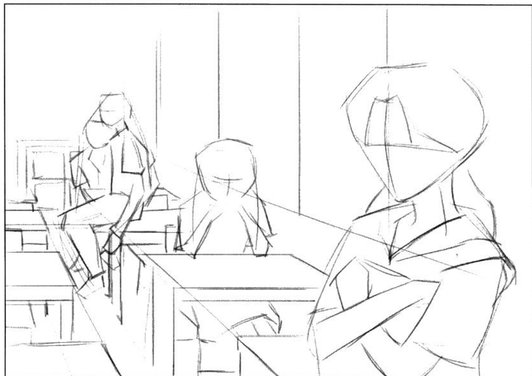




在绘制之前首先要确定场景的基本透视关系。

❶

根据透视关系，用直线条勾勒出画面中的人物角色和场景的大致结构。



❷

进一步确定人物和场景的结构及轮廓。



❸

逐渐刻画出人物和场景的细节，前景人物要画得清晰一些，后景人物可以适当地简单处理，这样可以更好地表现出场景的空间感。

❹

擦除凌乱的线稿，确定清晰的人物轮廓和场景外形，线稿就绘制完成了。



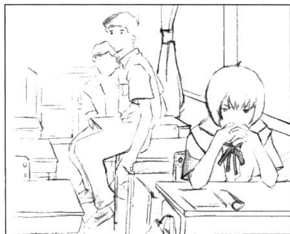




将前景、中景和远景的人物进行简单处理。



近景人物的调子铺设要比中远景的调子细致，颜色也要重一些。





❺

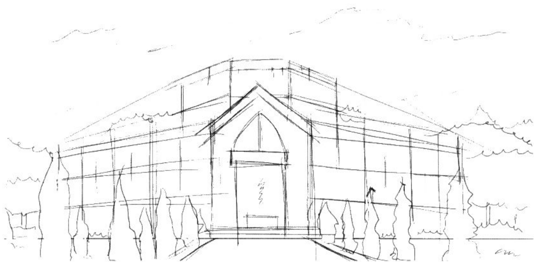
为人物和场景铺设适当的调子，调子的绘制同样要注意近实远虚的处理。

实例4

❶

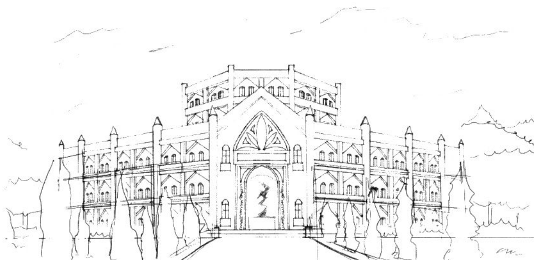
利用两点透视的原理，使用简单的线条粗略勾勒出场景草稿图。

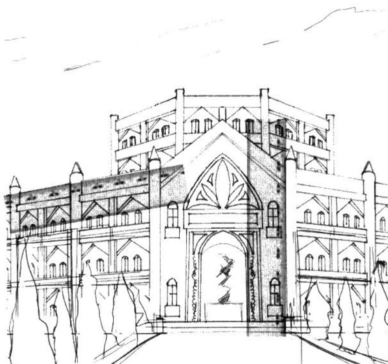
绘制时在确保透视正确的情况下，线条可以放松一些，不要太拘谨，不要过多地在意细节的描绘，明确场景内容、物体大致形状和位置关系即可。



❷

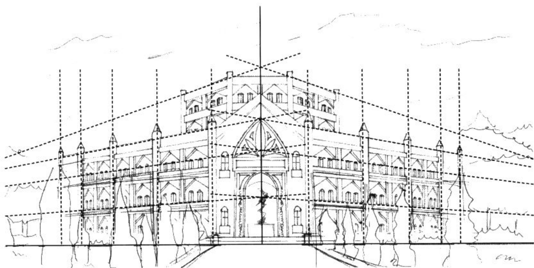
在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出学院的外轮廓（深入描绘线稿时可以按需求适当调整物体的位置关系），描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，使建筑外貌逐步清晰化。





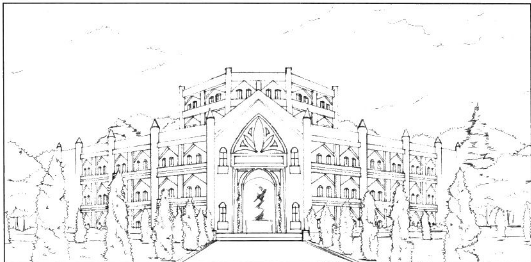
小提示：为了表现画面的整体效果，较长的直线条要用尺子画规整，绘制时注意透视关系的表现。

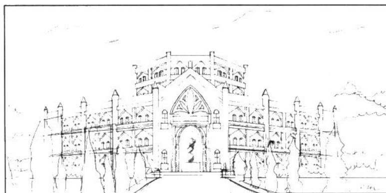
勾勒学院建筑的轮廓时，要考虑到画面的透视关系（特别是建筑中多个窗户的位置及透视关系）。此实例中的建筑物利用的是两点透视的画法。图中直立的棱边平行于画面，它们的透视仍然保持直立并相互平行，只发生长短的变化。另外，水平的棱边都与画面斜交，它们的透视分别集中消失于视平线上两侧的消失点上。



❸

用细致的线条勾勒植物，将其轮廓、结构清晰化，并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，保持画面的整洁。









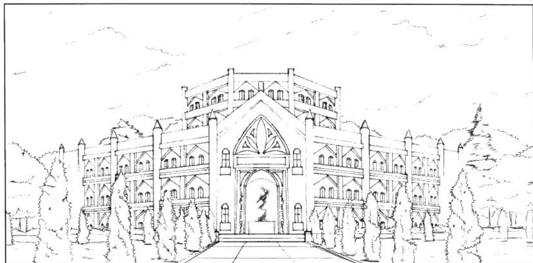
植物在场景中，特别是在以建筑物为中心的场景中起着重要的作用，它可以巧妙地掩饰建筑与空间表现上的不足，同时也能够丰富、活跃画面。

此场景中虽然楼体建筑物是表现的主体，但如果没有近景和中景的植物进行烘托，那么此场景的空间感和氛围是很难表现的。

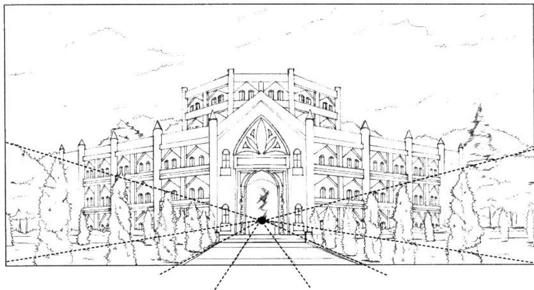
❹

绘制天空并添加细节，完善线稿。

绘制此场景时，远景中的天空可以暂且空留出位置，先不进行描绘，在主体建筑物和植物绘制完成后再进行天空的描绘（一般情况下用飘浮的云朵来表现天空，勾画云朵时注意线条要随意、松弛一些）。

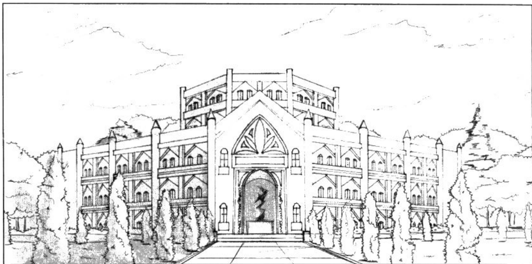


此场景中使用了两种透视方法，场景中的建筑利用了两点透视法则；而前景中的植物、道路则使用了一点透视进行绘制。



❺

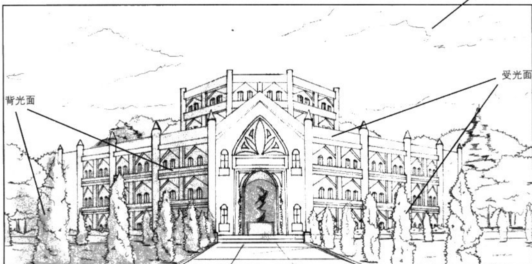
简单涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置），增强画面的层次感和立体感。



在绘制此场景的黑白灰明暗关系时，首先要确定光源的位置，确定好物体受光面和背光面的位置。先给背光面一个整体的色调，然后再考虑细节处的明暗关系。

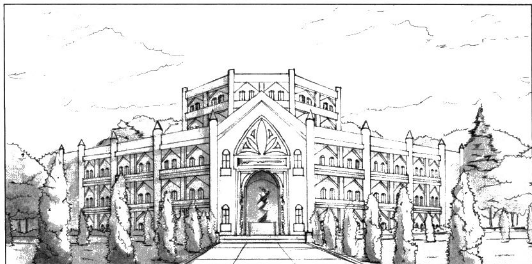
此场景的自然光源假设在右上方，所以建筑物和植物等物体的背光面就在左侧一方。





❻

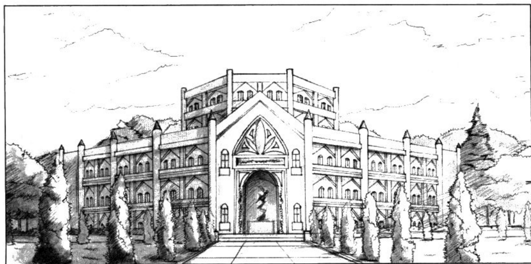
为了增强画面的立体感和视觉效果，适当地加强一下黑白灰的对比关系。



❼

用组合的线条进一步深入刻画细节，完成场景的绘制。

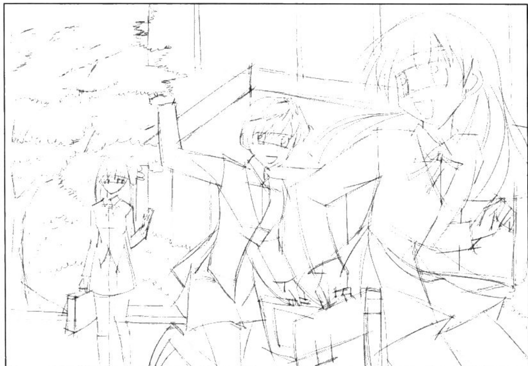
绘制时要时刻注意画面的整体感，不要因为局部的小细节而忽略了画面整体的层次感和协调性，防止出现局部的突兀感。



实例5

❶

使用简单的线条粗略地勾勒出场景草稿图。绘制草稿图的主要任务是明确场景的内容，把握好画面布局（构图）和物体的透视关系。





在草稿阶段首先确定人物的基本动态，以及周围环境的外轮廓。

绘制时注意标明人物的大概位置和基本动态即可，另外注意透视关系的把握（3个人物的位置关系运用了近大远小的透视法则，加强了画面的空间感）。



❷

在第1步基本线草稿图的基础上，用细致的线条先将画面最前面的美少女绘制出来（细致描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除）。

❸

继续用细致的线条将后面两位少女绘制出来。

绘制内容比较复杂的场景线稿时，也要有一定的方法步骤。首先，将场景的主要内容（三位女孩）绘制出来；其次，将辅助、装饰和烘托主景的辅助内容绘制出来。



❹

局部调整画面并将远景中的植物和楼体绘制出来，增强画面的层次感，完成线稿的绘制。





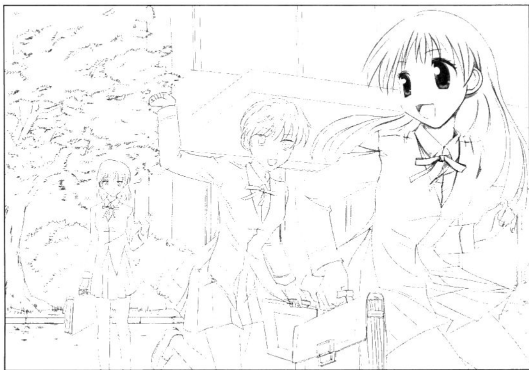
此场景内容比较丰富，绘制时要注意绘制风格的统一（人物、植物、楼体等众多不同质感的内容要和谐地融入到一个画面中）。



绘制背景中的楼体时，要特别注意把握好透视关系（要利用两点透视的法则将其绘制出来）。不要因为不是主要内容，而草率绘制（较长的直线条要用尺子画规整）。

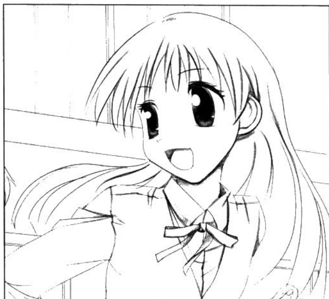
❺

在线稿的基础上逐步进行深入刻画。首先，对第一位女孩的头部五官的细节进行刻画（绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化），此时对背景不用过多刻画。





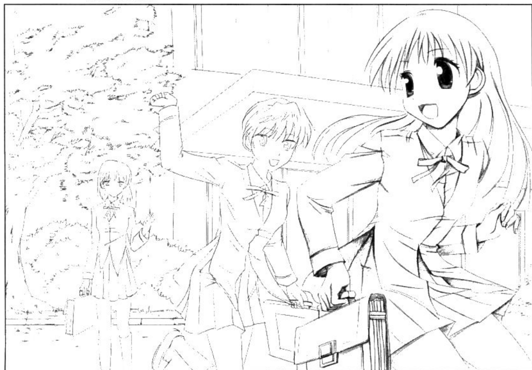




眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，绘制出眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。

6

刻画细节并绘制阴影，增加人物的层次感和立体感（注意线条的粗细、轻重和明暗的变化）。



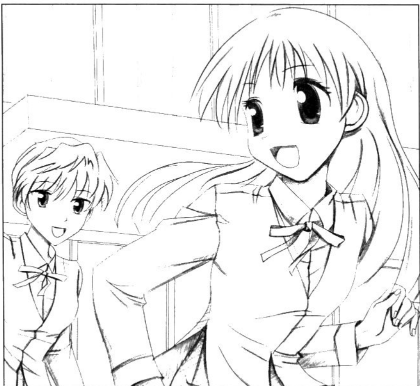
❼

按照上面讲述的方法，依次将后面两个人物刻画出来（效果如下图所示）。









一个合理的表情可以有效地展示人物的性格及情绪。

绘制时注意3位角色表情上的变化。





为了加强画面的空间感，可以适当地减弱最后面人物细节上的刻画，增强前后人物强弱的对比。



❽

继续绘制出植物的明暗关系（注意光影方向感的统一），在细致刻画植物的同时要注意画面的节奏感，不要因为过分刻画细节而造成画面的不稳定感。

❾

用变化的线条进一步刻画细节，并将背景楼体中的阴影绘制出来，增强画面的空间感和立体感。



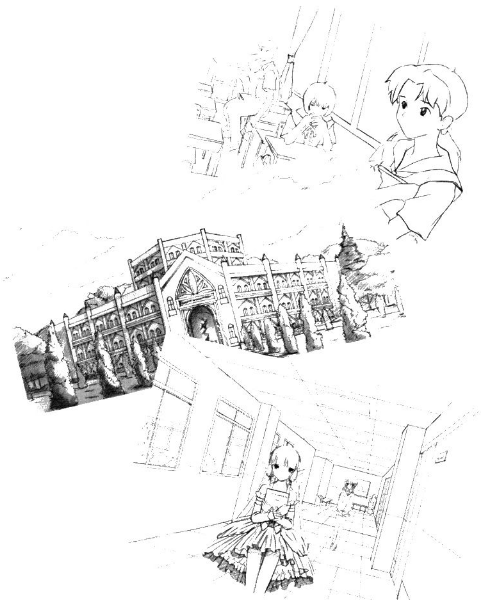


⑩

调整细节，完成绘制。

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，可以适当地加强最前面的人物的刻画。

局部效果图



第六章 多彩的校园生活

学院、走廊、教室等空间是校园漫画中不可缺少的场景元素。本章我们来了解一下校园场景的基本绘制技巧及相关的透视法则。



教室一角



校园动漫中教室是经常出现的场景，是校园生活最重要的舞台，在这里会发生很多有趣的事情，给我们的学习生活增添了很多乐趣。





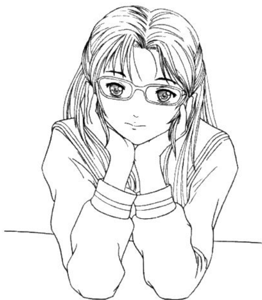
在教室中会出现不同的人物角色，人物的性格不同，动作和姿态也会不一样。下面我们一起走进教室吧！

靠在课桌上和坐在课桌上的女学生，从表情中我们可以看出她们掩饰不住的愉悦心情。绘制坐着的女生时要注意她们的腿部要紧靠在一起。









听课的时候，学生双肘支在课桌上，手托着下巴。目不转睛地看着讲台上的老师，完全沉浸在教师的讲课声中。

课间的休息，班中的学生围在一起闲聊，这种多人的角色绘制，要注意前景、后景的区别，处于前景的角色要尽量清晰，后景的人物相对可以简单处理。

实例1





❶

简单地勾勒出人物的大致轮廓，在绘画时注意头部与身体的比例关系。

❷

在轮廓线的基础上进一步明确人物的外形结构，绘画时注意服饰的大致结构。

❸

对线稿整体进行深入绘制，并且绘制出人物的五官和服装的细节。

在绘制服饰时注意裙子褶皱的变化要随着腿部的结构而变化。



4

擦除前面步骤留下的线稿，使人物轮廓逐渐清晰化。



在绘制时注意人物上肢及手部的表现。

5

为人物的深色服饰添加固有的色调，使这些深色的服饰和其他服饰区分开。





❻

在初步调子的基础上继续深入绘画。为人物添加细致的调子，完成绘画。



实例2



❶

简单地勾勒出人物的大致轮廓，由于是多人物组合，所以在绘画时注意每个人物头部的动态。

❷

用细致的线条刻画“主角”（绘制多个角色的时候，要在多角色中找到“主角”。在绘制时也要围绕“主角”展开）。



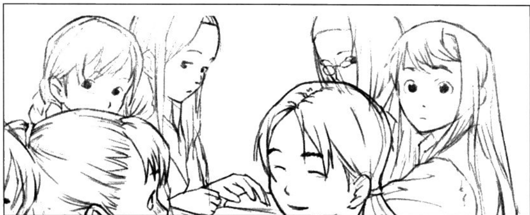


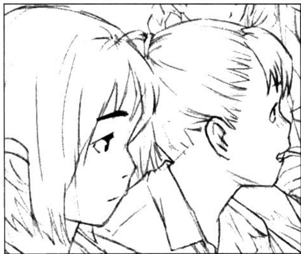
❸

细致刻画“前景角色”。

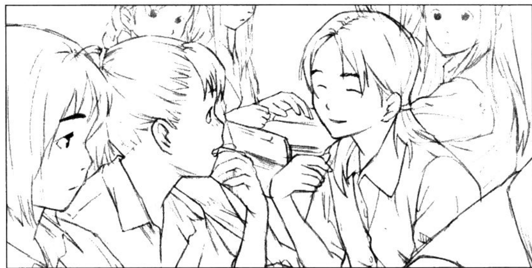
除了“主角”的深入，“前景角色”相对“后景角色”在绘制上应更加详细，这是由人类的视觉习惯决定的。

刻画“远景角色”（远景处的角色在表情上要尽可能丰富，同时绘制的详细程度不能超过前景和中景的角色），整体调整画面，完成绘制。





“前景角色”和“远景角色”在表情的处理上选择了指向（侧目、注视）中景，这在一定程度上起到了引导作用，引导观看者注意画面的中心。

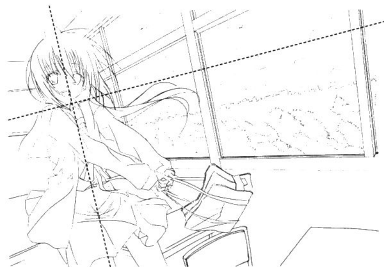


实例3

❶

按照构思和创意，用细致的、富于变化的线条将场景描绘出来。绘制窗户等较长的直线条要利用尺子进行规整，绘制时注意透视关系。





此场景采用斜线构图的方法，场景中少女的姿态存在着一定的倾斜角度，使整个场景增添了几分欢快的动感。

虽然画面存在角度变化和一定的倾斜感，但也要符合视觉规律，还是要参考透视法则进行绘制。



人物的动态和面部表情可以带动整个画面的气氛。

少女纯真、自然的动态表情，使整个场景变得“欢快、阳光”起来，画面上自然跳动着快乐的节拍。



❷

绘制线稿图时要注意线条的变化，绘制近景（教室内的静物）时，线条要粗重一些；绘制远景（窗外的风景）时，线条要纤细、清淡一些，这样可以突出画面的层次感和空间感。



因为距离的关系，远景中的风景只需要绘制出大致的轮廓即可。



❸

简单描绘出画面大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影位置（特别要强调透过玻璃射入室内的光照感）。

❹

在上一步的基础上，进一步刻画场景细节，增强画面的空间感和立体感。窗户框架投射在室内墙壁上的影子，使整个画面看上去更加真实、自然。



❺

接下来需要将窗外的景色绘制出来（绘制远景时不要注意太多的细节），完成场景“欢乐时光”的绘制。



一般柔和的阳光照射到物体上会形成边缘比较模糊的阴影，这种光适合表现层次感强和质感丰富的物体和人物。



场景局部效果图1



场景局部效果图2



在表达人物的某种情绪时，除了利用丰富的面部表情外，可适当配合恰当的发型、动态，使情绪表达得更加生动和饱满。

对于动作幅度较大，身体、四肢和关节活动明显的这类动态，常常用来表现少女活泼可爱的样子。





绘制眼睛时，上眼皮的线条一定要画得粗重一些，其次注意别忘记涂出高光的位置，这样可以使眼睛显得炯炯有神，明亮动人。鼻子和嘴部的线条要干净利落，不要画得过于粗重。

大而明亮的眼睛，略带微笑并看似平常的表情，飘逸的长发……悄悄地发挥着神奇的魔力，无意间让人“意乱神迷”。



实例4

❶

按照构思和创意，用细致的线条将几位同学在教室一角谈笑的场景勾勒出来。绘制时注意人物后面桌椅的透视关系。



场景中每位角色的表情都不一样，绘制时注意细节的变化，要通过面部表情映射出每个人物的性格。







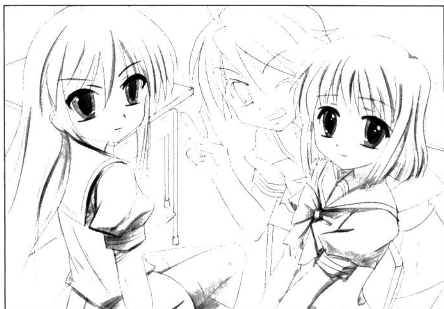
❷ 从感兴趣的角色开始详细绘制（对线稿整体进行细致调整并对头部五官细节进行刻画。），尽可能地将角色的性格特征表达出来。

❸

绘制阴影（注意线条的粗细和轻重变化），增加画面的层次感和立体感。

从哪一个角色开始深入绘制可以根据个人喜好和习惯而定，但尽量依据她们的空间位置，本着“由前到后”或者“由后到前”的原则来进行绘制。这样做的好处是，可以控制各个角色的前后关系。



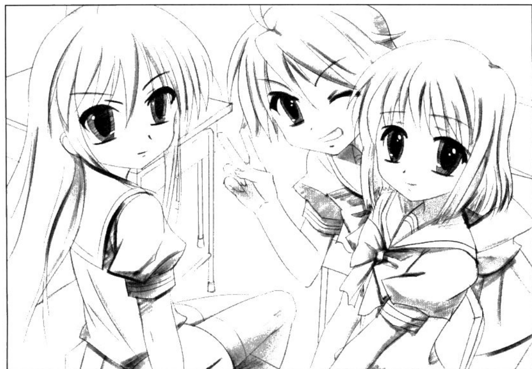


❹

依据绘制好的第一个角色，绘制其他角色。在绘制时要注意与之前的角色进行区分，除了对这个角色最初的设定不变之外，还要尽可能多地找到角色之间的差异，在手势、衣褶的变化等细节处加以区分。

❺

绘制第3个角色。
3位女孩发型各具特色，绘制时要表现出不同的样式和感觉，同时在表情上也要有所区分。

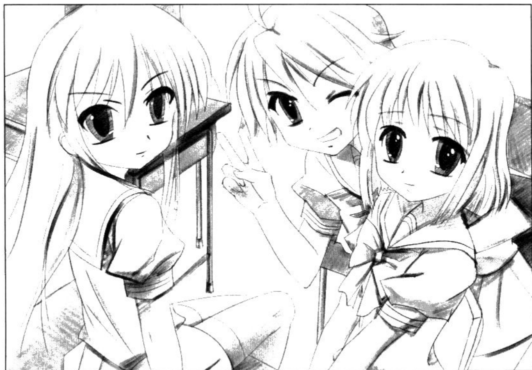




在刻画头发和五官时，要注意3位少女各自的发型、五官和头部的朝向是相匹配的。

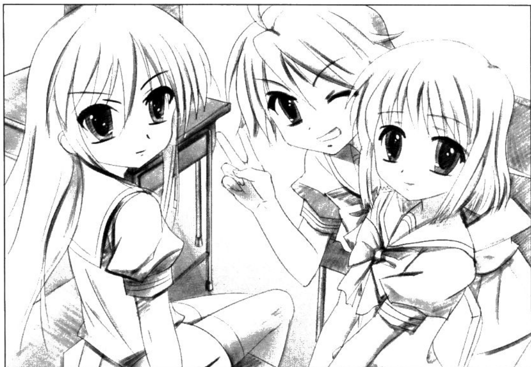
❻

详细刻画背景中的课桌椅，绘制时要特别注意桌椅的位置和形状，它们既丰富了画面的内容，又能加强画面的空间感。



❼

绘制地面（注意地面颜色的变化及影子的处理），进一步深入刻画细节并整体调整画面的效果，完成绘制。









操场情景



在学校除了学习时间外，还有很多的课余时间是在操场上度过的。

大家可以根据自己的爱好选择不同的活动来丰富学习生活。

下面我们来看一看在操场中的学生会做些什么事。

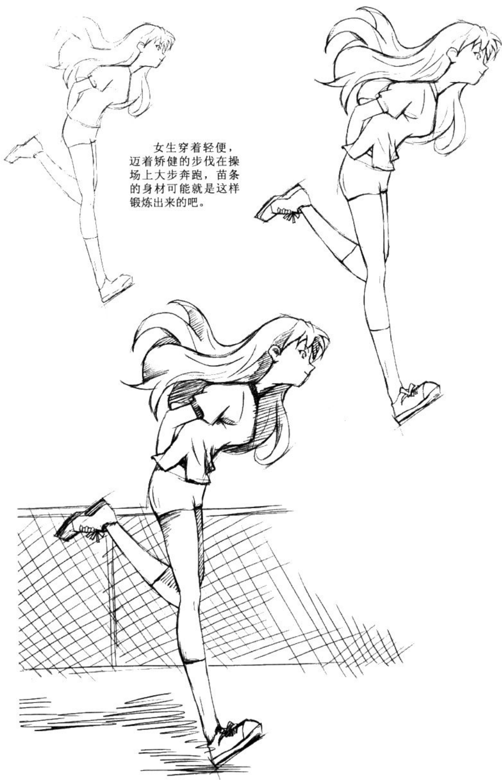




不同的学生有着不同的课余爱好，有的喜欢足球，有的喜欢跑步，也有的喜欢篮球等。



球类运动在动漫中出现的频率是非常高的，它可以说是男生最爱的运动。



女生穿着轻便，迈着矫健的步伐在操场上大步奔跑，苗条的身材可能就是这样锻炼出来的吧。



实例5

❶

确定人物的基本动态，明确肩部的宽度及四肢的位置。用简单的线条描绘出全身的轮廓（头部、四肢等）。在线稿的基础上加强人物头发和衣服的绘制。在绘制时注意线条的轻重、粗细变化。

绘制时要特别注意两个肩膀的位置，它决定了双臂和上半身的整体动态和方向。

❷

接下来为人物添加球拍和鞋带等细节，并进一步确定人物的轮廓结构。



为服饰添加一些小的细节，来丰富整个人物角色。

❸

接下来对线稿整体进行细致的调整，并刻画出球拍的细节，绘画完成后使用橡皮擦工具将起稿线擦除，以查看效果。在绘制眼睛时将其内部结构画出来，同时眼神和表情的刻画也很重要。

❹

下面为人物添加阴影，以加强人物的立体效果。在绘画时注意阴影添加的位置，使画面的层次感更加突出，同时要保持画面整体的均衡感。



衣服上的褶皱增加了画面的层次感，所以它是刻画的重点之一，褶皱的走向要符合动态。柔软材质的布料褶皱丰富，线条松弛、流畅和舒展。

实例6



❶

确定人物的基本动态（绘制投球动态时注意身体平衡性和协调性的表现），明确肩部的宽度及四肢的位置。用简单的线条描绘出全身的轮廓（头部、四肢等）。



❷

在草稿的基础上，逐步将头发、五官、服饰清晰化，用较细的线条将人物的肢体动作表现出来。





❸

对整体线稿进行细致调整并对鞋、球和手套进行细节的刻画。







❹

利用有序的线条绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。



❺

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。



此动作腰部动态幅度比较大，绘制时注意裙摆的扭动感。

实例7



❶

简单地勾勒出人物动态的大致轮廓，在草稿阶段就要注意头部与身体的比例关系及双臂动作的协调性。

❷

在草稿的基础上进一步明确人物的外形结构，首先将少女的头部造型绘制出来。





绘制头发时可以将头发按照一定的秩序分成发组，分组进行绘制（注意头发随风摆动的真实感）。



❸

对线稿整体进行深入绘制，并且绘制出人物的双手动态、球拍的造型和服装的细节。在绘制服饰时要注意衣服腰部褶皱的变化。

❹

绘制阴影，增加画面的层次感和立体感（注意线条的粗细和轻重明暗的变化），完成绘制。

微微仰头、眼睛朝上方直视的动态，生动、逼真地表现出少女在打球时的专注与认真。





实例8



❶

确定美少女的基本形态，描绘出全身的轮廓（包括头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用十字基准线标注五官的位置。



❷

在草稿的基础上，用细致的线条将五官、头发的轮廓清晰化。利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。



❸

对线稿整体进行细致的调整，并刻画出球拍、服装等的细节。



❹

绘制阴影效果，以加强人物的立体效果和画面的层次感。绘制阴影时注意画面整体的均衡感。





生动的表情，活跃了画面的气氛，增强了画面的真实感。

实例9



❶

确定少年基本动态，描绘出全身的轮廓。利用简单的线条勾勒出五官的位置、服装款式，以及四肢基本动态。

绘制的这个动态实际上是截取了人物踢球中的一个瞬间，是动态中一个特定的静止画面。无论绘制哪个角度的姿态一定要注意四肢的协调性（此动态是跃起来准备踢球并带有爆发力的动作，绘制时要特别注意双腿动态的描绘）。

❷

对整体线稿进行细致调整并进行头部细节的刻画。通过对五官的刻画，表现出人物的表情和情绪。







❸

用细致的线条将四肢动作、服装、足球造型清晰化并进行细节的刻画。利用橡皮等修改工具将形体具体化，细致化。

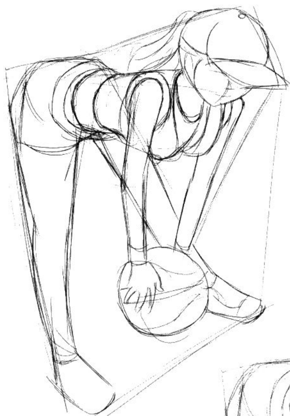
❹

绘制阴影（注意线条的粗细和轻重变化），增加人物的层次感和动态的立体感。整体调整，完成绘制。





实例10



❶ 先将角色的基本姿态绘制出来，在绘制这个姿态时要考虑到角色的性格是否会出现这个动作，以及这个角色的身高、体态等特征。

❷ 绘制弯腰双手抱球的动态，要特别注意腰部、手部和双腿的协调性和平衡感。







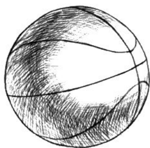
❸

对线稿整体进行深入绘制，并且绘制出人物的服装、四肢和篮球的细节。

❹

用有序的线条绘制阴影，增强人物的层次感和立体感，使画面更生动真实。





为了使篮球更加圆润立体，绘制时注意明暗交界线的位置和形状。

❺

局部深入刻画并整体调整，完善画面，完成绘制。



绘制服装时注意衣服褶皱的动态变化。

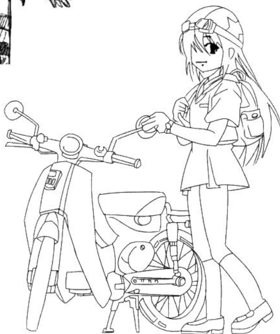
褶皱的走向随着人物动作的变化而变化，动作越大肢体的弯曲度越高，褶皱也就越多，变化也就越丰富。随着身体弯曲、伸展，服装会形成相应的衣纹褶皱。

放学路上

除了住宿生，有些学生都会在下课放学后回到自己的家里，走在放学路上的学生，经过了一天忙碌的校园生活，在离开校园的放学路上，又会发生什么事情呢？



独自一人走在放学的路上，好像不愿在路上多停留，手里拿着书包，急促地向家里走去。



这个同学的家离得较远，又不愿坐校车，只好自己骑着机动车回来喽。



早早地放学后也有不愿早早回家，在路上休息片刻和悠闲散步的同学。



在绘制时要注意人物放松的动态和表情的处理。





由于顺路而相结成伴的两个女生，在路上边聊天边步行，深厚的友谊也许就是从这里开始的哦。



绘制多人角色时，要把握好两人之间的关系，不仅要将人物的外形结构绘制清楚，还要注意人物角色之间的虚实变化，表现出两人之间的空间感。

实例11



❶

在确定了人物姿态后，首先用简单的线条画出人物的外轮廓及基本动态。

在绘制时可以借助轮廓线来确定头部、身体及四肢的位置。

❷

在上一步线稿的基础上对人物的头发、五官和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意身体比例的把握。



通过基准线来确定面部朝向和五官的位置。





❸

接下来对人物进行整体的调整，绘画完成后使用橡皮擦工具将多余的草稿线擦除。在调整线稿时，注意线条轻重、粗细的把握。



❹

继续为人物添加细节（如头发、五官、衣服、鞋子和背包）。在绘制五官时，注意眼神的把握和表情的刻画；在绘制衣服时，注意褶皱的走向和线条的变化。

❺

下面为人物添加阴影，以增加画面的层次感。在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。



眼睛是最能传递人物情感的地方，在绘制时要将眼睛的上色刻画到位。



加深裙褶之间线条的层次感，使裙子的体积感更加突出。



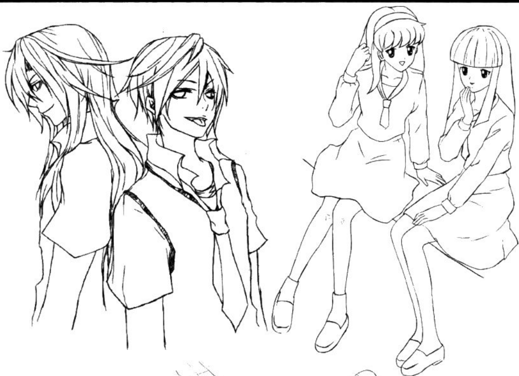
校园内的不同群体



头部靠得比较近的双人组合，显然她们是一对好朋友。

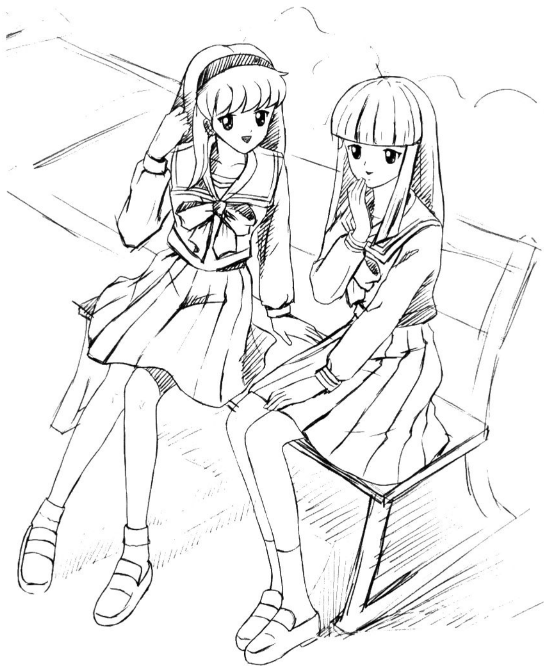


校园中不只有形单影只的少男少女，更多的是三两成群的好伙伴，绘制这样的人物关系时首先应当用两人的相互关心来作为构图的主要思考方向。



运用这种三角形构图，后面的人物成为主要人物，右下角的角色，配合主角，起到衬托和辅助的作用。





亲密无间的好朋友才会一起坐在校园的长凳上开心畅谈，用这种俯视的比较开放的角度来表现两个好朋友，可以更好地将两个人物之间的感情表达出来。

这种姿势将两人的亲密关系表现出来，左边的人物明显地在安慰她怀中的女孩，气愤又无奈的表情更好地向我们传达了主人公的心情。





头上小符号的绘制，不仅能够更好地传达人物情绪，还能使画面生动起来。

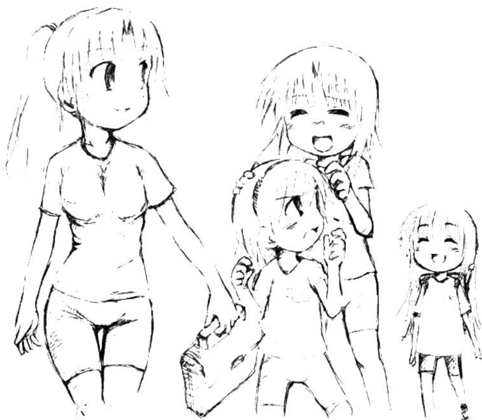


通过人物亲密的肢体动作我们不难发现她们在学校是非常要好的朋友。

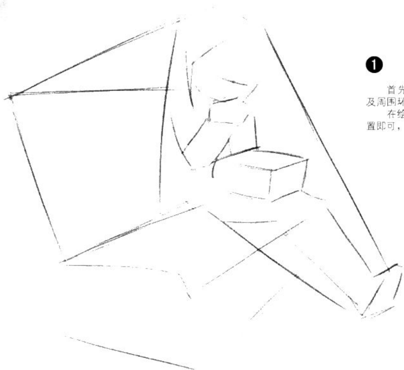


对于人物比较多的画面来说，除了要注意人物之间的相互关系，还要使构图丰满、协调，左图中4个人的位置组成了一个“平行四边形”，这种构图既平衡又不会缺乏生气，将4个女学生高兴的情绪衬托了出来。

下面这幅图结合并列和远近差别的构图方法，使母亲接孩子放学这一常见的情景，看起来温馨无比。



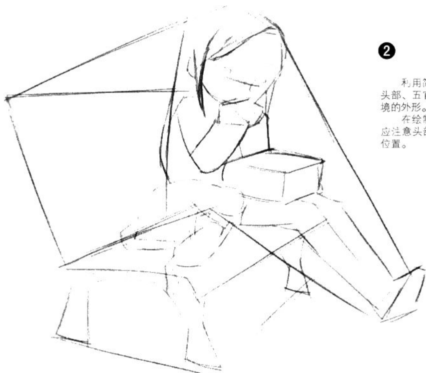
实例12



❶

首先确定人物的基本动态，以及周围环境的外轮廓。

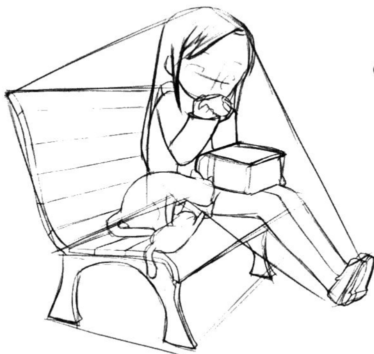
在绘制时注意标明人物的大概位置即可，另外注意透视关系的把握。



❷

利用简单的线条勾勒出人物头部、五官、四肢，以及周围环境的外形。

在绘制人物的基本动态时，应注意头部、身体及四肢的准确位置。



❸

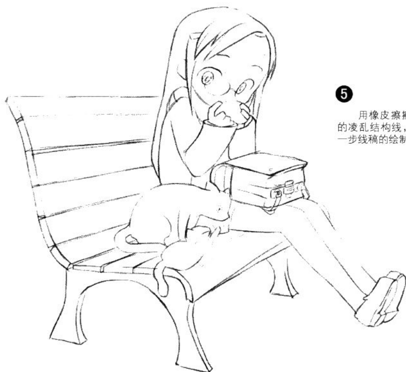
继续对人物进行细致的刻画，将四肢明确出来，并加深对鞋子的刻画。另外添加椅子和小动物的绘制。

在进行深入绘制时，注意透视关系的把握。



❹

接下来继续为角色添加细节（如五官、凳子、书包等），这个角色的造型相对简单，但其他配饰的绘制要相应细致些，这样才能使整个画面丰富起来。



❺

用橡皮擦擦除前面步骤留下的凌乱结构线，整理线稿，到这一步线稿的绘制就完成了。



❻

线稿完成后，接着为画面添加调子并注重刻画出眼镜的细节，突出人物的层次感和立体感。

绘画时注意调子不要太重，注意添加调子的位置，只要确定出大致明暗关系就可以了。



❼

最后在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如头发、眼睛、身体、四肢和服饰等），使画面的层次感更加突出。

用阴影效果处理人物与动物的前后关系。